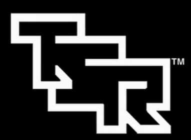
DONJONS & DRAGONS®

JEU DE RÔLES D'AVENTURES FANTASTIQUES

RÈGLES MASTER

Ce jeu ne requiert pas de plateau de jeu car l'action se déroule dans l'imagination des joueurs, lors d'aventures dans des donjons peuplés de monstres, de trésors et d'objets magiques.
Idéal pour 3 joueurs ou plus, à partir de 10 ans.



DONJONS & DRAGONS®

Règles Master

1ère PARTIE

Livret des Joueurs

Préface JOUEURS

Je m'assois et soupire de satisfaction pour la quatrième fois. Mon travail sur le livre 4 de D&D® est maintenant terminé. Je m'étire et je me souviens. Pendant que je me détends, beaucoup de gens entament leur long et difficile travail visant à rendre mon manuscrit publiable. Ils planifient, modifient, composent, illustrent, mettent en page, photographient, impriment, vendent… Les tâches sont nombreuses, et le temps, limité.

L'achèvement de ma tâche est le commencement de la leur, ainsi que de la vôtre (et de celle de vos personnages). Dans les *Règles de base*, vos jeunes aventuriers ont débuté leur carrière en quête de gloire et de fortune. Les *Règles expert* les ont conduits hors des donjons à l'assaut du vaste monde. Ils ont terminé leur « enfance » et entamé une campagne, une saga dans le monde où ils évoluent. Dans le livre *compagnon*, ils ont choisi leur chemin : gouverner, amassant pouvoir et richesses, ou voyager, rassemblant connaissances et gloire. Chaque chemin les a menés à de nouvelles aventures et à de nouveaux départs.

Vos personnages vont bientôt dépasser le 25e niveau, ils sont en quête de nouveaux défis et peut-être même de nouveaux mondes à explorer. Le livre *master* de D&D® prend en charge les personnages de niveau 26 à 36 (le niveau maximum pour les humains). La peur quotidienne de la mort s'est estompée à mesure que vos personnages ont perfectionné leurs prouesses au combat et leurs pouvoirs magiques. Des projets grandioses et des objectifs encore plus ambitieux sont maintenant envisageables sans réellement craindre l'échec. Les compétences personnelles, la stratégie et l'expérience sont les facteurs les plus importants dans cette quête de grandeur.

Le développement d'un jeu est un travail collectif, un peu comme lorsqu'on joue à D&D®. Tel un MD, je fournis des idées et une structure, mais je ne peux pas jouer seul. Aussi les nombreuses personnes qui ont contribué à la rédaction et au développement de ce jeu ne doivent-elles pas être oubliées. Cet ouvrage est dédié à tous ceux qui ont aidé à l'élaboration du jeu Donjons & Dragons au cours de la dernière décennie. Ils sont cités ci-après dans un ordre plus ou moins chronologique.

Deux groupes de joueurs du début des années 1970, la *Lake Geneva Tactical Studies Association* et la *Castle & Crusade Society*, ont grandement contribué à l'essor du jeu fantastique. Leurs membres comprennent les créateurs de ce jeu, Gary Gygax et Dave Arneson, et (entre autres) H. Axel Krigsman Jr., Rob et Terry Kuntz, William Linden, Chris Schleicher et Russell Tulp.

Don Kaye, décédé en 1972, fut l'un des cofondateurs (avec Gary Gygax et Brian Blume) de TSR Hobbies.

Jeff Perren fut coauteur (avec Gary Gygax) des règles *Chainmail* pour figurines, un classique du jeu fantastique.

La famille Gygax a assemblé à la main les premières boîtes de règles. Ernie et Luke, les fils de Gary, ont apporté au jeu nombre de contributions importantes.

Les suppléments au jeu original doivent beaucoup à Alan Lucien, Jeff Key, Steve Marsh, Mike Mornard, Dennis Sustare et Jim Ward. Tim Kask, éditeur de ces suppléments et d'autres matériels de jeu, mérite aussi nos remerciements chaleureux.

La première version révisée des règles de base de D&D a été rédigée par J. Eric Holmes. Son travail a été poursuivi, quelques années plus tard, par Tom Moldvay, rédacteur de l'édition de 1981. La révision de 1983 des *Règles de base*, ainsi que les ensembles *expert* et *compagnon*, ont été édités par Anne C. Gray, qui a été rejointe par Mike Breault et Barbara Deer pour l'édition de ces règles *master*.

Parmi les autres personnes qui, au fil des ans, ont apporté des idées et du contenu au système de jeu, citons Brian Blume, Dave Cook, Allen Hammack, Kevin Hendryx, Harold Johnson, Jon Pickens, Brian Pitzer, Michael Price, Patrick Price, Paul Reiche, Evan Robinson, Gordon Schick, Lawrence Schick, Edward G. Sollers, Donald C. Snow, Ralph Wagner, Jean Wells, Bill Wilkerson et Ralph « Skip » Williams.

Enfin, aucun jeu publié ne peut être un succès sans illustrations dignes de ce nom. Les nombreux dessins de monstres et de puissances magiques à l'œuvre ont immensément contribué à notre vision de ce monde imaginaire. Les illustrateurs des nombreuses versions précédentes du jeu sont Greg Bell, C. Corey, Jeff Dee, Jeff Easley, Larry Elmore, Wade Hampton, Tom Keogh, Gary Kwapisz, Dave LaForce, Deborah Larson, Tracy Lesch, Erol Otus, Keenan Powell, Jim Roslof, Sephen D. Sullivan et Dave Sutherland.

Un grand merci à tous les contributeurs, y compris à ceux qui ont été accidentellement omis dans les listes ci-dessus. Et un remerciement particulier à vous, joueurs d'aujourd'hui, nos estimés clients. L'avenir du jeu est entre vos mains ; aidez-le à prospérer et à se développer pendant les nombreuses années à venir.

Puissiez-vous toujours réussir vos jets de protection !

Frank Mentzer
Printemps 1985



Jeu d'aventures fantastiques

par Gary Gygax

Règles master – livret des joueurs

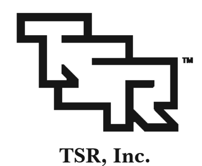
compilé par Frank Mentzer

Rédaction : Barbara Green Deer
Développement : Harold Johnson
Couverture : Larry Elmore
Illustrations : Jeff Easley, Roger Raupp
Graphisme : Ruth Hoyer
Composition: Betty Elmore
Traduction : Squilnozor, Dartagnan181, Le Rahib, Galliskinmaufrius, Armodelf, Phil, Kristoff, Leureduthé, Antiaskid, Seldnor, Newbie4, Arckhas, Rackhir, Almaric, Thorin, Khelben
Relecture : Squilnozor, Thorin, Jean 2013, Romulf, Khelben
Mise en pages : Khelben

Ce livret a été conçu pour être utilisé avec les *Règles de base*, *expert* et *compagnon* de Donjons & Dragons. Il n'explique pas le fonctionnement du jeu. Vous devez disposer des règles ci-dessus avant de pouvoir utiliser ce produit.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva, WI
53147

TSR UK, Ltd.
The Mill, Rathmore Road
Cambridge CB14AD
Royaume-Uni



TSR, Inc.

Version 1.8 – novembre 2018

Table des matières

INTRODUCTION 2
Le jeu ultime

PERSONNAGES 3
Classes de personnages humains 3
Clerc 3
Sorts de clerc du 7e niveau 3
Druide 4
Sorts de druide du 1er au 7e niveau 4
Guerrier 6
Magicien 6
Sorts de magicien du 8e et 9e niveau 6
Voleur 11
Classes de personnages demi-humains 12
Nain 12
Elfe 12
Petites-gens 12
Table des jets pour toucher 14

NOUVELLES ARMES ET ARMURES 15
Armes et armures 15
Maîtrise d'armes 15
Description des armes 17
Tableaux des armes 20
Effets spéciaux 22

SIÈGE 23
Les engins de siège 23
Tableaux des engins de siège 28
La *machine de siège* 29
Extension aux règles de la *machine de guerre* pour les assauts contre des fortifications

Introduction

Voici le quatrième ouvrage de la série consacrée à Donjons & Dragons®. Il ne peut être utilisée qu'avec les règles des trois ouvrages précédents.

Ce qui a débuté avec les règles de *base* (niveaux 1 à 3) et s'est poursuivi à travers les règles *expert* (niveaux 4 à 14) et *compagnon* (niveaux 15 à 25), atteint finalement sa conclusion alors que les personnages parviennent au niveau ultime de puissance et de gloire (niveaux 26 à 36).

Une section vous permet en outre de vous essayer à la grandeur et au pouvoir d'un personnage de haut niveau même si votre personnage préféré n'a pas encore atteint ce stade. Embarquez dans des quêtes épiques et défiez la puissance des Immortels pour un voyage à travers la légende !

Le jeu ultime

Enfin, le cycle est achevé. Grâce aux *Règles master* de D&D®, joueurs et maîtres du donjon vont découvrir l'émerveillement d'accéder aux niveaux de puissance ultimes auxquels peuvent prétendre les mortels.

Vous avez appris avec les *Règles de base* à vous faufiler au sein de donjons et à vaincre les suppôts du mal. Avec les *Règles expert* vous avez parcouru les étendues sauvages, exploré le vaste monde et accompli votre destinée en devenant des héros. Enfin, avec les *Règles compagnon*, vous avez atteint l'apogée du succès et fondé des royaumes, conquérant des terres sauvages et luttant contre des hordes barbares. Désormais, avec les *Règles master*, vous pouvez vous élever jusqu'aux plus hauts sommets et entrer dans la légende.

Ces livres sont destinés aux joueurs de D&D® expérimentés. Commencez votre lecture par le *Livret des joueurs*, qui approfondit les capacités des personnages, avant de vous tourner vers le *Livret du maître*. Ces règles sont rédigées de façon à maintenir l'équilibre du jeu à haut niveau. En cas de contradiction entre elles et celles des livres précédents, ce sont bien les règles énoncées ici qui prévalent. Plusieurs règles optionnelles sont proposées afin d'ajouter de la diversité au jeu ; vous êtes libre de les utiliser ou non.

Les personnages de niveau master sont ceux qui ont atteint ou dépassé le niveau 26. Ils doivent à présent affronter des défis et des aventures aux proportions épiques et devenir des acteurs dans les jeux des Immortels. Ils vont être confrontés à des intrigues tortueuses, des défis surnaturels et des catastrophes propres à changer la face du monde.

Le jeu avec des personnages de niveau master exige beaucoup plus de réflexion de la part des joueurs et du MD. Vous devrez faire appel à vos talents de diplomate et à vos capacités à résoudre les problèmes pour vous sortir des situations complexes auxquelles vous serez confronté avec votre personnage, ainsi qu'élaborer des solutions imaginatives pour venir à bout de difficultés insurmontables. Il y aura toujours de glorieuses batailles et des trésors à gagner, mais dorénavant vous devrez faire face aux énigmes posées par les dieux.

Que trouve-t-on dans ces livres ?

Le *Livret des joueurs* parachève la description des compétences et des aptitudes de toutes les classes de personnages. À noter en particulier les nombreux nouveaux sorts de haut niveau, dont le plus puissant connu de l'homme, le *souhait*.

La deuxième partie du *Livret des joueurs* est consacrée à plusieurs nouveaux systèmes optionnels, dont la maîtrise des armes et les règles relatives à la guerre de siège. La maîtrise d'armes permet aux personnages de se spécialiser dans le maniement de certaines armes et de devenir plus habiles avec celles-ci, causant plus de dégâts, obtenant des bonus en défense et la capacité d'effectuer des manœuvres spéciales. Les armes d'hast ont été réparties en plusieurs sous-catégories. Le chapitre concernant la guerre de siège comprend une description détaillée des armes utilisées pour attaquer châteaux et fortifications, ainsi qu'un supplément aux règles de la *machine de guerre* intitulé la *machine de siège*.

Le *Livret du maître* contient les trois sections qui sont devenues la norme dans chacun des ouvrages de la série : nouvelles procédures, monstres et trésors magiques. La section « Monstres » propose un grand nombre de nouvelles créatures spécialement adaptées au niveau de jeu master afin de tenir tête aux plus impétueux des fanfarons. La section « Trésors magiques » franchit quant à elle une nouvelle étape vers le surnaturel, avec l'introduction des reliques. Ces objets magiques sont si puissants qu'ils ne peuvent être créés que par les Immortels, et maîtriser leur puissance divine représentera un véritable défi pour les simples mortels.

La section « Procédures » couvre plusieurs nouveaux sujets importants. L'antimagie est une sorte de *dissipation de la magie* permanente. On découvre d'ailleurs une forme nouvelle et plus puissante de ce sort, qui peut même annihiler temporairement les effets d'un objet magique permanent. On trouve aussi une clarification sur le calcul des revenus des domaines, ainsi que plusieurs suggestions pour aider le MD dans la gestion de ses notes de jeu. Un chapitre fournit au MD des indications quant à la manière dont il peut adapter les règles concernant les rencontres et les monstres afin qu'elles correspondent mieux à ses objectifs, avec en particulier une méthode rapide pour déterminer l'équilibre d'une rencontre et le défi qu'elle procure aux joueurs. Une révision à la hausse des gains de points d'expérience, spécialement adaptée aux monstres de haut niveau, est proposée. Vous trouverez également des règles pour les lanceurs de sorts non humains ainsi que sur le contrôle des morts-vivants par d'autres morts-vivants, de manière à rendre les monstres plus coriaces. Des suggestions sont proposées pour convertir un nouveau monstre, le mystique, en une classe de personnage si le MD le souhaite. Enfin, les terrifiants Immortels vous sont présentés, avec des informations sur la façon dont les personnages peuvent s'engager sur les chemins de l'immortalité.

À présent que MD et joueurs ont atteint un haut degré d'expérience, des lignes directrices et des règles optionnelles leur sont fournies afin qu'ils puissent orienter le jeu dans le sens qui leur correspond. Quelques suggestions d'aventures sont proposées, mais le soin est laissé au MD de concevoir les défis qui conviennent le mieux à ses joueurs. Lisez des ouvrages sur le folklore et les grandes sagas pour trouver l'inspiration.

Désormais, vous n'êtes plus limité que par votre imagination. Répondez à l'appel de l'aventure ; les terres de légende vous attendent !

Descriptions des classes de personnages

Les informations contenues dans ce volume sont compatibles avec la nouvelle édition révisée des *Règles expert* de D&D®. Si votre exemplaire des *Règles expert* est en anglais et ne possède pas un cadre en haut de la deuxième de couverture dans lequel est inscrit «*New edition!*», alors utilisez les nouvelles tables de combat, de jets de protection, d'acquisition de sorts et de facultés de voleurs présentes dans cet ouvrage.

Classes de personnages humains

Ce livre décrit les personnages de niveau 26 à 36. Les informations concernant les personnages de niveau inférieur se trouvent dans les ouvrages précédents. Le livre *de base* de D&D® couvre les niveaux 1 à 3; le livre *expert* les niveaux 4 à 14; et le livre *compagnon* les niveaux 15 à 25.

Clerc

Toutes les règles concernant le lancement des sorts sont données dans les livres *de base* et *expert* de D&D®.

Les sorts marqués d'un astérisque (*) peuvent être inversés, comme indiqué dans leurs descriptions. Tous les sorts de clerc réversibles peuvent être lancés sous leur forme inversée sans nécessiter d'être mémorisés ainsi au préalable.

Les sorts de la liste ci-dessous sont suivis des références à leurs descriptions complètes. C=*Livret des joueurs* de l'ouvrage *compagnon* D&D® (numéros de page d'après l'édition de 1984).

TABLE D'EXPÉRIENCE DES CLERCS

		Sorts/niveau						
Niveau	**PX**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**
26	1 900 000	8	7	7	6	6	5	5
27	2 000 000	8	8	7	6	6	6	5
28	2 100 000	8	8	7	7	7	6	5
29	2 200 000	8	8	7	7	7	6	6
30	2 300 000	8	8	8	7	7	7	6
31	2 400 000	8	8	8	8	8	7	6
32	2 500 000	9	8	8	8	8	7	7
33	2 600 000	9	9	8	8	8	8	7
34	2 700 000	9	9	9	8	8	8	8
35	2 800 000	9	9	9	9	9	8	8
36	2 900 000	9	9	9	9	9	9	9

Points de vie : +1 par niveau, sans ajustement de Constitution.

TABLE DES JETS DE PROTECTION DES CLERCS

Niveau :	**25-28**	**29-32**	**33-36**
Rayon mortel ou poison	3	2	2
Baguettes magiques	4	3	2
Paralysie ou pétrification	4	3	2
Souffle de dragon	4	3	2
Bâtonnet, bâton ou sort	4	3	2

TABLE DE VADE RETRO

	Niveau du clerc		
Mort-vivant	**25-28**	**29-32**	**33-36**
Squelette	D#	D#	D#
Zombie	D+	D#	D#
Goule	D+	D+	D#
Nécrophage	D+	D+	D+
Apparition	D+	D+	D+
Momie	D+	D+	D+
Spectre	D	D+	D+
Vampire	D	D	D+
Âme	D	D	D
Entité	D	D	D
Esprit	D	D	D
Ombre des ténèbres	D	D	D
Liche	R	R	R
Spécial	R	R	R

R Réussite automatique du vade retro pour 2d6 dés de vie de morts-vivants
D Destruction automatique de 2d6 dés de vie de morts-vivants
D+ Destruction automatique de 3d6 dés de vie de morts-vivants
D# Destruction automatique de 4d6 dés de vie de morts-vivants

SORTS DE CLERC DU 7E NIVEAU

1. Parole sacrée (C13)
2. Rappel ultime à la vie* (C13)
3. Restauration* (C13)
4. Sorcellerie (décrit ci-après)
5. Souhait (décrit ci-après)
6. Survie (décrit ci-après)
7. Tremblement de terre (C13)
8. Voyage (p. 4)

Sorts de clerc du septième niveau

Sorcellerie

Portée : 0 (le clerc uniquement)
Durée : un tour
Effet : permet d'utiliser un parchemin ou un objet magique réservé aux magiciens.

Grâce à ce sort, le clerc gagne la capacité de se servir d'un objet magique normalement réservé aux magiciens ou de lancer un sort de magicien du 1er ou 2e niveau à partir d'un parchemin (le parchemin peut également contenir des sorts du 3e niveau ou supérieurs, mais ceux-ci ne pourront être lancés ainsi). Cette capacité dure jusqu'à ce que l'objet ou le parchemin soit utilisé, dans la limite d'un tour. Le clerc reçoit par magie la connaissance de la manière appropriée d'utiliser l'objet, comme s'il était lui-même un magicien. Pour déterminer la durée et les effets du sort de magicien, le niveau du lanceur est considéré comme étant égal au minimum requis pour y avoir accès.

Souhait

Portée : spéciale
Durée : spéciale
Effet : spécial

Seul un clerc du niveau 36 (maximum), avec une Sagesse de 18 (ou plus), peut lancer un sort de *souhait*.

Souhait est le plus puissant de tous les sorts auquel un clerc puisse accéder. On ne le trouve jamais inscrit sur un parchemin, mais il peut, en de rares occasions, être placé dans un objet (un anneau par exemple).

Des informations supplémentaires sur le sort de *souhait* se trouvent en p. 10, dans la description du sort de magicien.

Survie

Portée : toucher
Durée : une heure par niveau du lanceur
Effet : protège une créature contre tout dégât non magique dû à l'environnement

Ce sort protège celui qui en bénéficie de tous les effets néfastes non magiques dus à un environnement précis. Cela inclut la chaleur ou le froid non magique, le manque d'air, etc. Tant que le sort est actif, le jeteur n'a besoin ni d'air, ni de nourriture, ni d'eau, ni de sommeil. Le sort ne protège pas des dégâts magiques de toutes sortes, des souffles, ni des attaques portées par des créatures. Il protège par contre de tout dégât causé par les conditions naturelles dans n'importe quel plan d'existence. Par exemple, un clerc peut utiliser ce sort dans le désert ou sous le blizzard pour contrer tout dégât dû à l'environnement; il lui est également possible de survivre sous terre ou dans l'eau sans air, ou même dans le vide spatial.



Voyage

Portée : 0
Durée : 1 tour/niveau du lanceur
Effet : Permet de voyager dans les airs ou sous *forme gazeuse*

Ce sort permet au clerc de se déplacer rapidement et librement, même entre les plans d'existence. Le lanceur (et lui seul) peut voler comme s'il était sous l'effet d'un sort de *vol*, à une vitesse de 108 m/tour (36 m/round).

Le clerc peut en outre accéder à un plan d'existence proche en se concentrant pendant un round. Il ne peut changer de plan qu'une fois par tour. S'il le désire, il peut emmener une autre créature avec lui pour chaque tranche de 5 niveaux d'expérience arrondie à l'entier inférieur ; par exemple, un clerc du niveau 29 peut emmener avec lui cinq créatures. Pour bénéficier des effets du sort, les autres créatures doivent être en contact avec le clerc lorsqu'il le lance et que le *voyage* commence. Toute créature non consentante pourra faire un jet de protection contre les sorts pour s'affranchir de ses effets. Le clerc doit accompagner les autres bénéficiaires du sort ; il ne peut pas rester en arrière tandis qu'ils se déplacent.

Tant que le sort est actif, le lanceur (et lui seul) peut adopter une *forme gazeuse* en se concentrant pendant un tour complet (s'il est interrompu, la transformation n'a pas lieu). Contrairement à l'effet produit par la potion du même nom, tout l'équipement porté devient lui aussi partie intégrante du nuage gazeux. Sous cette forme, le lanceur peut voyager au double de la vitesse normale de vol : 216 m/tour (72 m/round). Sous *forme gazeuse*, il ne peut ni utiliser d'objets ni lancer de sorts, mais il ne peut pas non plus être blessé sauf par magie (armes ou certains sorts). En outre, une créature sous *forme gazeuse* est incapable de franchir un sort de *protection contre le mal* ou une *bulle antimagique*.

Druide

SORTS DE DRUIDE DU 1ER NIVEAU

1. Aura féerique (C14)
2. Détection du danger (décrit ci-après)
3. Localisation (C15)
4. Prédiction du temps (C15)

SORTS DE DRUIDE DU 2E NIVEAU

1. Distorsion du bois (C15)
2. Flamme (C15)
3. Métal brûlant (décrit ci-après)
4. Obscurcissement (C15)

SORTS DE DRUIDE DU 3E NIVEAU

1. Invocation de la foudre (C15)
2. Paralysie animale (C15)
3. Protection contre le poison (p. 5)
4. Respiration aquatique (C15)

SORTS DE DRUIDE DU 4E NIVEAU

1. Contrôle de la température sur 3 m (C15)
2. Invocation d'animaux (p. 5)
3. Porte végétale (C15)
4. Protection contre la foudre (C15)

SORTS DE DRUIDE DU 5E NIVEAU

1. Bouclier anti-plantes (C16)
2. Contrôle des vents (C16)
3. Dissolution* (p. 5)
4. Passe-plantes (C16)

SORTS DE DRUIDE DU 6E NIVEAU

1. Bouclier anti-animaux (C16)
2. Invocation du temps (C16)
3. Répulsion du bois (p. 5)
4. Transit végétal (C16)

SORTS DE DRUIDE DU 7E NIVEAU

1. Contrôle du climat (C16)
2. Invocation d'élémental (p. 5)
3. Mort rampante (C16)
4. Transmutation du métal en bois (C16)

Sort de druide du premier niveau

Détection du danger

Portée : 1,5 m par niveau
Durée : 1 heure
Effet : révèle les dangers

Ce sort combine certains des effets des sorts de *détection des pièges* et de *détection du mal*. Pendant que ce sort est actif, le druide peut se concentrer sur les lieux, les objets ou les créatures à sa portée. Un round complet de concentration est nécessaire pour examiner une surface de 30 x 30 cm, une créature ou un petit objet (un coffre, une arme ou un autre objet plus petit). De plus grands objets nécessitent plus de temps. Après examen, le druide sait si l'objet représente un danger immédiat, s'il est potentiellement dangereux, ou s'il est bénin (de son point de vue uniquement). Notez que la plupart des créatures sont potentiellement dangereuses. Ce sort permet également de détecter les poisons là où d'autres sorts ne le pourraient pas. La durée du sort est d'une heure lorsqu'il est utilisé à l'extérieur en milieu naturel sur le Plan primaire ; ailleurs, la durée est réduite de moitié (trois tours).

Sort de druide du deuxième niveau

Métal brûlant

Portée : 9 m
Durée : 7 rounds
Effet : chauffe un objet métallique

Ce sort provoque le réchauffement progressif, puis le refroidissement, d'un objet d'un poids maximum de 5 po par niveau du lanceur. Un druide de niveau 12, par exemple, peut chauffer une épée normale, tandis qu'un druide de niveau 20 peut chauffer une épée à deux mains, et un druide de niveau 36, une lance.

La chaleur est insuffisante pour endommager un objet magique. Une arme normale ou tout autre objet sera sérieusement endommagé, en particulier s'il est partiellement en bois (comme une lance), car ce dernier se consumera complètement.

Si l'objet est tenu en main, la chaleur inflige des dégâts au porteur : un point de dégât au premier round, 2 au deuxième, 4 au troisième, 8 au quatrième, puis ceux-ci s'amenuisent selon le même principe (pour un total de 22 points de dégâts dus au feu en sept rounds). Aucun jet de protection n'est autorisé, mais la résistance au feu annule tous les dégâts. Bien sûr, l'objet peut être lâché à tout moment, et les créatures de faible intelligence le feront dans 80 % des cas (retirez chaque round). Au quatrième round, le métal, chauffé à blanc, enflammera le cuir, le bois, le papier et tout autre objet inflammable avec lequel il est en contact.

Une fois le sort lancé, aucune concentration n'est nécessaire ; le réchauffement puis le refroidissement continuent automatiquement. Un sort de *dissipation de la magie* peut stopper le processus, mais les moyens normaux (immersion dans l'eau, etc.) y sont impuissants.

Si ce sort est lancé sur un objet planté dans un adversaire (comme une flèche ou une dague), la créature peut extraire cet objet, mais elle perd alors l'initiative pour ce round (et subit les dégâts dus à la chaleur pendant ce round). Il est à noter que la chaleur émise perturbe la concentration ; la victime ne peut lancer aucun sort tant qu'elle lui inflige des dégâts.

Sort de druide du troisième niveau

Protection contre le poison

Portée : toucher
Durée : un tour par niveau du lanceur
Effet : immunise une créature contre tous les poisons

Durant toute la durée de ce sort, le bénéficiaire est totalement immunisé aux effets des poisons de tous les types, y compris les pièges à gaz et les sorts de *nuage létal*. Cette protection est étendue aux objets transportés (protégeant ainsi de la présence venimeuse d'un esprit, par exemple). En outre, le bénéficiaire gagne un bonus de +4 à ses jets de protection contre les souffles empoisonnés (comme celui du dragon vert) mais pas contre les souffles pétrifiants (tel celui de la gorgone).

Sort de druide du quatrième niveau

Invocation d'animaux

Portée : 108 m
Durée : 3 tours
Effet : appelle des animaux normaux et se lie d'amitié avec eux

Grâce à ce sort, le druide peut invoquer tout ou partie des animaux normaux situés à portée. Seules les créatures normales, non-magiques, possédant une intelligence animale, peuvent être invoquées, ce qui exclut les insectes, les arthropodes, les humains et les demi-humains, mais inclut les mammifères, les reptiles, les amphibiens, etc. Le druide peut choisir un ou plusieurs animaux connus, une espèce en particulier ou tous les animaux à portée. Le nombre total de dés de vie des créatures répondant à l'appel est égal au niveau du druide. Traitez les petits animaux normaux (grenouilles, souris, écureuils, petits oiseaux, etc.) comme ayant 1/10e de dé de vie chacun.

Les animaux invoqués viennent à leur vitesse de déplacement maximale et comprennent les paroles du druide tant que le sort fait effet. Ils deviennent des compagnons et aident le druide dans les limites de leurs facultés. S'ils sont blessés de quelque manière que ce soit, ils prennent généralement la fuite, mettant fin au sort. Cependant, si le druide est déjà impliqué dans un combat au moment où l'animal invoqué arrive, ce dernier attaque immédiatement les opposants et ne prend la fuite que s'il échoue à un jet de moral.

Ce sort peut être utilisé pour calmer les animaux hostiles rencontrés pendant une aventure.

Sort de druide du cinquième niveau

Dissolution

Portée : 72 m
Durée : 3 à 18 jours
Effet : liquéfie 270 m²

Presque identique au sort de magicien, ce sort transforme un volume de terre ou de roche (mais pas une construction) en fondrière de boue. Une zone de 3 m d'épaisseur ou de profondeur est affectée. Elle peut couvrir une surface allant jusqu'à 270 m². Le druide peut choisir la longueur et la largeur exactes de la zone d'effet (6 m x 45 m, 9 m x 30 m, etc.), mais celle-ci doit intégralement se trouver à moins de 72 m de lui. Les créatures pénétrant dans la boue sont ralenties à 10 % de leur vitesse de déplacement normale, au mieux, et peuvent rester engluées.

L'inverse de ce sort, *durcissement*, transformera le même volume de boue en roche, mais de façon permanente. Une victime se trouvant dans la boue peut lancer un jet de protection contre les sorts pour éviter d'être emprisonnée.

Sort de druide du sixième niveau

Répulsion du bois

Portée : 9 m
Durée : 1 tour par niveau du druide
Effet : Repousse tout les objets en bois

Ce sort crée une vague de force invisible de 36 m de long sur 18 m de large. Son centre peut être placé n'importe où à moins de 9 m du jeteur de sorts. Dès sa création, la vague se déplace à l'horizontale, dans la direction choisie par le druide, à une vitesse de 3 m par round. Le druide peut interrompre la progression du mur de force à tout instant, mais dans ce cas, celui-ci ne pourra plus être déplacé.

Tous les objets en bois entrant en contact avec la vague sont emportés et se déplacent avec elle. La vague continue d'avancer jusqu'à ce que sa portée maximale (108 m) soit atteinte, puis reste en place jusqu'à la fin du sort. Les objets emportés ne sont pas abimés, mais les armes en bois (arcs, arbalètes, lances, javelots, etc.) et les objets magiques (baguettes, bâtons, etc.) ne peuvent être utilisés tant qu'ils sont piégés.

Une fois créée, la vague de force ne requiert aucune concentration. Cependant, le lanceur du sort peut la dissiper avant la fin de ce dernier en se concentrant pendant un round. Ce sort peut avoir de multiples utilisations lors d'un combat impliquant de nombreux combattants (contre un groupe d'archers) et au cours d'une aventure navale (pour déplacer un bateau). Néanmoins, il ne peut pas déplacer des constructions permanentes (comme des bâtiments) ni d'autres objets bien ancrés au sol (comme des arbres).



Sort de druide du septième niveau

Invocation d'élémental

Portée : 72 m
Durée : 6 tours
Effet : Invoque un élémental de 16 dés de vie

Ce sort permet au lanceur d'invoquer un élémental de son choix (cf. *Règles expert* de D&D®, p. 49). Seul un élémental de chaque type (air, terre, feu, eau) peut être invoqué par jour. L'élémental comprend les ordres que lui donne le druide et accomplira toutes les tâches demandées dans la mesure de ses moyens (porter quelque chose, attaquer, etc.). Contrairement au sort de magicien, aucune concentration n'est requise pour contrôler la créature.

Cette dernière peut être renvoyée sur son plan par la volonté du jeteur de sorts, ou grâce à un sort de *dissipation de la magie* ou de *dissipation du mal*.

Guerrier



TABLE D'EXPÉRIENCE DES GUERRIERS	
Niveau	**PX**
26	2 280 000
27	2 400 000
28	2 520 000
29	2 640 000
30	2 760 000
31	2 880 000
32	3 000 000
33	3 120 000
34	3 240 000
35	3 360 000
36	3 480 000

Points de vie : +2 par niveau, sans ajustement de Constitution.

TABLE DE JETS DE PROTECTION DES GUERRIERS				
Niveau :	**25-27**	**28-30**	**31-33**	**34-36**
Rayon mortel ou poison	4	3	3	2
Baguettes magiques	4	4	3	2
Paralysie ou pétrification	5	4	3	2
Souffle de dragon	4	3	2	2
Bâtonnet, bâton ou sort	5	4	3	2

Remarque : voir le livret des joueurs des *Règles compagnon*, p. 18, pour les options de combat des guerriers : écrasement, parade, désarmement et attaques multiples.

Magicien

Le lancement des sorts est décrit dans les règles de base et expert de D&D®. Les sorts marqués d'un astérisque (*) peuvent être inversés, comme indiqué dans leurs descriptions. Tous les sorts de magicien réversibles doivent être mémorisés sous leur forme inversée pour être utilisés ainsi.

C=*Livret des joueurs* de l'ouvrage *compagnon* de D&D® (numéros de page d'après l'édition de 1984).

TABLE DE JETS DE PROTECTION DES MAGICIENS			
Niveau :	**25-28**	**29-32**	**33-36**
Rayon mortel ou poison	4	3	2
Baguettes magiques	4	3	2
Paralysie ou pétrification	4	3	2
Souffle de dragon	6	4	2
Bâtonnet, bâton ou sort	3	2	2

Sorts

Tout sort causant des dommages ne peut excéder 20 dés (quel que soit le type de dé) de dégâts.

SORTS DE MAGICIEN DU 8^{E} NIVEAU

1. Barrière mentale* (C24)
2. Champ de force (décrit ci-après)
3. Charme-masses* (C24)
4. Clone (p. 7)
5. Création de monstres magiques (p. 8)
6. Danse (C24)
7. Mot de pouvoir, cécité (C24)
8. Nuage explosif (C24)
9. Permanence (C25)
10. Symbole (C25)
11. Transformation d'objets (C25)
12. Voyage (p. 8)

SORTS DE MAGICIEN DU 9^{E} NIVEAU

1. Arrêt du temps (p. 8)
2. Contingence (p. 8)
3. Création de monstres (p. 8)
4. Guérison* (p. 9)
5. Hétéromorphisme (p. 9)
6. Immunité (p. 9)
7. Labyrinthe (C26)
8. Mot de pouvoir, mort (C26)
9. Mur prismatique (p. 9)
10. Nuée de météores (C26)
11. Seuil (C26)
12. Souhait (p. 10)

Sorts de magicien du huitième niveau

Champ de force

Portée : 36 m
Durée : 6 tours
Effet : crée une barrière invisible

Ce sort crée une barrière ou un objet d'énergie pure invisible et statique. Elle n'a quasiment aucune épaisseur, mais elle ne peut être ni brisée ni détruite de quelque façon, hormis par un sort de *désintégration* ou un *souhait* ; même une *dissipation de la magie* ne peut l'altérer. Un *champ de force* est limité aux formes de sphère d'un rayon maximal de 6 m (ou de portion de sphère), de surface plane, de cylindre, de parallélépipède rectangle, ou de portion d'un tel parallélépipède. Sa surface peut mesurer jusqu'à 450 m^2. Le *champ de force* ne peut pas être de forme irrégulière et sa surface doit être parfaitement lisse. Il n'y a pas de taille minimale.

Un *champ de force* ne peut être créé à l'intérieur d'un être vivant ou d'un objet, aussi le fait que l'un ou l'autre se trouve dans sa zone de formation fera qu'un trou apparaîtra au niveau de son emplacement. Par ailleurs, les arêtes du champ ne sont pas tranchantes et ne peuvent occasionner aucun dégât. Un *champ de force* reste là où il a été placé jusqu'à sa dis-

TABLE D'EXPÉRIENCE DES MAGICIENS										
		Sorts/niveau								
Niveau	**PX**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
26	2 850 000	7	7	7	6	6	5	5	4	3
27	3 000 000	7	7	7	6	6	5	5	5	4
28	3 150 000	8	8	7	6	6	6	6	5	4
29	3 300 000	8	8	7	7	7	6	6	5	5
30	3 450 000	8	8	8	7	7	7	6	6	5
31	3 600 000	8	8	8	7	7	7	7	6	6
32	3 750 000	9	8	8	8	8	7	7	7	6
33	3 900 000	9	9	9	8	8	8	7	7	7
34	4 050 000	9	9	9	9	8	8	8	8	7
35	4 200 000	9	9	9	9	9	9	8	8	8
36	4 350 000	9	9	9	9	9	9	9	9	9

Points de vie : +1 par niveau, sans ajustement de Constitution.

parition et ne peut être déplacé autrement que par un *souhait*.

Une créature complètement emprisonnée dans un *champ de force* clos ne peut mourir de faim, suffoquer ni être blessée du fait de son incarcération. Un *champ de force* clos préserve magiquement toute créature située à l'intérieur d'une mort naturelle. Il ne protège toutefois pas des dégâts, éventuellement mortels, provenant d'attaques portées depuis l'intérieur du champ de force.

Rien ne peut traverser un *champ de force*. Les sorts, les projectiles, les explosions, les souffles et toutes les autres formes d'attaque rebondissent simplement à son contact. Toutefois, une *téléportation* ou une *porte dimensionnelle* peuvent contourner cet effet ; ces sorts permettent à leur lanceur de passer d'un endroit à un autre sans problème. Le *champ de force* n'existe que sur un seul plan d'existence. Aussi le voyage planaire (que ce soit par un *seuil* ou tout autre moyen) permet-il aussi de le contourner.

Bien qu'il soit le plus souvent utilisé comme une cage ou une barrière, un *champ de force* peut facilement faire office de plancher invisible, d'escalier, de chaise ou de tout autre objet. Un champ de force peut être rendu permanent, mais le sort de *permanence* est toujours vulnérable à une *dissipation de la magie* et, s'il est dissipé, le *champ de force* disparaît immédiatement. En outre, même rendu permanent, un *champ de force* peut toujours être détruit par un sort de *désintégration* ou un *souhait*.

Clone

Portée : 3 m
Durée : permanente
Effet : développement d'une créature dupliquée à partir d'un échantillon de la créature originale

Un clone est une réplique exacte d'une autre créature vivante, développée à partir d'un échantillon de l'original grâce à ce sort. L'échantillon ne nécessite pas d'être vivant au moment où le sort est lancé.

Un clone d'humain ou de demi-humain est rare et potentiellement dangereux. Un clone d'une autre créature vivante, plus communément appelé simulacre, est plus courant. Un personnage ne peut avoir qu'un seul clone à la fois ; toute tentative de créer plusieurs clones d'un même personnage échoue automatiquement. Les morts-vivants et les monstres construits ne peuvent pas être clonés, car ce ne sont pas des créatures vivantes.

Clones d'humains et de demi-humains : pour créer un clone d'humain ou de demi-humain, le sort doit être lancé sur une livre de chair de la créature à dupliquer. Le coût des autres matériaux utilisés est de 5 000 po par dé de vie de l'original. Le clone ne s'éveille qu'une fois son développement terminé, ce qui prend une semaine par dé de vie de l'original. Une fois complètement développé, le clone n'est pas magique et ne peut pas être *dissipé*.

Si l'original humain ou demi-humain n'est pas en vie quand le clone s'éveille, celui-ci a tous les attributs, les statistiques (caractéristiques) et les souvenirs qu'avait l'original au moment où sa chair a été prélevée. Ce point est très important. Par exemple, un magicien de niveau 20 pourrait mettre de côté une livre de chair et un parchemin de ce sort, afin de pouvoir être régénéré en cas de disparition. Mais si le personnage gagne dix autres niveaux d'expérience, puis meurt, le clone sera plus jeune, moins expérimenté, et de niveau 20.

Si un clone duplique une personne vivante, ou si l'original décédé reprend vie, cela donne lieu à une situation délicate. Chacun est instantanément au courant de l'existence de l'autre. Une forme de lien mental partiel se crée entre eux ; chacun ressent les émotions de l'autre (mais pas ses pensées). Si l'un d'entre eux est blessé, l'autre subit les mêmes dégâts (mais a droit à un jet de protection contre les sorts pour n'en subir que la moitié). Cela ne s'applique pas aux sorts de *charme*, *sommeil*, *guérison*, ni à toute autre forme d'attaque qui ne cause pas de dégâts. Le clone est obsédé par la nécessité de détruire son original et fera tout pour y parvenir. Dès qu'il prend conscience de l'existence de ce dernier, il a un jour par niveau de son créateur (le lanceur du sort *clone*) pour parvenir à ses fins. En cas de succès, il peut vivre en paix, mais en cas d'échec, il devient fou.

Quand un clone devient fou, la créature originale perd définitivement un point d'Intelligence et un point de Sagesse et peut à son tour devenir folle (5 % de chances par jour, non cumulables). Si cela se produit, la victime et le clone meurent une semaine plus tard. Aucun des deux ne peut plus jamais être rappelé à la vie, pas même par un *souhait*.

Remarque : si l'original et le clone sont maintenus sur des plans d'existence différents, aucun lien mental ne s'établit entre eux, et les deux paragraphes précédents ne s'appliquent pas. Aucun effet négatif ne s'applique, chacun restant inconscient de l'existence de l'autre. Si jamais ils viennent à se retrouver sur le même plan, le lien mental s'établit et ne peut plus être rompu par la suite, si ce n'est par la destruction du clone ou de l'original.

Autres clones : le clone d'une autre créature vivante (ni humaine ni demi-humaine) est appelé simulacre. Un pour cent de la chair de l'original est nécessaire, et le coût des autres matériaux est de 500 po par point de vie de l'original. Comme pour un clone normal, le temps nécessaire au développement d'un simulacre est d'une semaine par dé de vie de l'original. Un simulacre obéit toujours à son créateur (le lanceur de sorts) et comprend toutes les langues parlées par ce dernier. Le créateur peut, en se concentrant, lui envoyer des ordres mentaux, et ce jusqu'à une distance de 3 m par niveau. Un simulacre est un monstre enchanté. Il peut donc être tenu à distance par un sort de *protection contre le mal* ; de plus, étant donné sa nature magique, un sort de *dissipation de la magie* peut (sous réserve de réussite) le faire disparaître purement et simplement.

L'alignement du simulacre est identique à celui du lanceur de sorts, indépendamment de l'alignement de l'original. Sa classe d'armure, sa vitesse de déplacement, son moral et son nombre d'attaques sont les mêmes que ceux de l'original.

Un simulacre a seulement 50 % des dés de vie, des points de vie et des dégâts par attaque de la créature originale. Le MD lance également 1d100 pour chaque faculté spéciale que possède l'original ; le simulacre possède cette faculté si le résultat est compris entre 01 et 50. Cependant, un simulacre nouvellement créé ne possède jamais aucun des sorts ni des pouvoirs magiques de l'original.

Si la créature originale est vivante, le simulacre ne se développe pas au-delà de ce stade. Si la créature originale meurt (ou est déjà morte), le simulacre continue de se développer, obtenant chaque semaine 5 % cumulatifs, jusqu'à un maximum de 90 %, des caractéristiques de l'original. Une fois son développement achevé, le MD lance de nouveau les dés pour déterminer quelles facultés spéciales encore manquantes sont obtenues, sorts et pouvoirs magiques compris (chacune a alors 90 % de chances d'être obtenue ; toutes peuvent être présentes).



Création de monstres magiques

Portée : 18 m
Durée : 2 tours
Effet : crée un ou plusieurs monstres

Ce sort est similaire au sort de niveau 7 *création de monstres normaux*, si ce n'est qu'il permet de créer des monstres dotés de facultés spéciales (jusqu'à deux astérisques). La portée et la durée sont le double de celles du sort inférieur. Toutes les autres particularités sont identiques : les créatures sont choisies par le lanceur de sorts, créées à partir de l'air ambiant et disparaissent à la fin du sort.

Le nombre maximum de dés de vie des créatures est égal au niveau du magicien qui lance le sort. Ce sort peut créer des morts-vivants, mais pas des humains ni des demi-humains. Les créatures ayant 1–1 dé de vie sont considérées comme ayant 1 dé de vie ; les créatures ayant ½ dé de vie ou moins sont considérées comme ayant ½ dé de vie.

Remarque : pour créer un monstre construit (voir le *Livret du maître* des *Règles compagnon*, p. 21), les matériaux appropriés doivent être utilisés conjointement avec ce sort. Un seul monstre construit apparaîtra, quel que soit le niveau du lanceur, mais il sera permanent et ne disparaîtra pas à la fin du sort. Il ne pourra toutefois posséder que deux astérisques (facultés spéciales) au maximum. Le coût des matériaux est au minimum de 5 000 po par astérisque (ou plus, en fonction de votre campagne).

Voyage

Portée : 0 (lanceur uniquement)
Durée : 1 tour/niveau du lanceur
Effet : permet de voyager dans les airs ou sous forme gazeuse

Ce sort permet au magicien de se déplacer rapidement et librement, même entre les plans d'existence.

Le lanceur (et lui seul) peut voler comme s'il était sous l'effet d'un sort de *vol*, à une vitesse de 108 m/tour (36 m/round) ; il peut en outre accéder à un plan d'existence proche en se concentrant pendant un round. Il ne peut changer de plan qu'une seule fois par tour. Il peut emmener une autre créature avec lui pour chaque tranche de cinq niveaux d'expérience. Voir le sort de clerc *voyage*.

Tant que ce sort est actif, le lanceur peut adopter une *forme gazeuse* en se concentrant pendant un tour complet (s'il est interrompu, la transformation n'a pas lieu). Contrairement à l'effet produit par la potion du même nom, tout l'équipement porté devient lui aussi partie intégrante du nuage gazeux. Sous cette forme, le lanceur peut voyager au double de la vitesse normale de vol, soit 216 m/tour (72 m/round).

Sous *forme gazeuse*, le magicien ne peut ni utiliser d'objets ni lancer de sorts, mais il ne peut pas non plus être blessé, sauf par la magie (armes ou certains sorts). De même, une créature sous *forme gazeuse* est incapable de franchir un sort de *protection contre le mal* ou une *bulle antimagique*.

Sorts de magicien du neuvième niveau

Arrêt du temps

Portée : 0 (le magicien uniquement)
Durée : 2 à 5 rounds
Effet : permet d'agir durant 2 à 5 rounds pendant que tout le reste est « arrêté »

Aux yeux du lanceur, ce sort semble arrêter le temps. En fait, il accélère les mouvements du magicien à tel point que toutes les autres créatures se déplaçant dans le « temps normal » semblent figées. Du point de vue du lanceur, les effets durent 2 à 5 rounds, durant chacun desquels il peut effectuer une action.

Il reste toutefois vulnérable au feu et au froid (normal et magique), aux gaz, etc. D'autre part, tant que l'*arrêt du temps* est effectif, les autres créatures ne peuvent être atteintes par ses attaques et ses sorts. Les sorts ayant une durée autre qu'instantanée peuvent être lancés par le magicien, leurs effets se déclenchant dès que le temps reprend son cours normal. Notez que le temps ne s'écoule pas pendant que ce sort agit ; les durées des autres sorts ne seront donc décomptées qu'à la fin de l'*arrêt du temps*.

Les objets tenus en main par les personnages se trouvant dans le « temps normal » ne peuvent pas être déplacés. Par contre, tous les autres objets (y compris ceux que ces personnes portent sur elles) ne sont pas « inamovibles ». Le lanceur est complètement indétectable par quiconque évolue dans le « temps normal ». Pendant toute la durée du sort, le magicien ne peut pas traverser une *protection contre le mal* ou une *bulle antimagique*.

Contingence

Portée : toucher
Durée : indéterminée (voir ci-dessous)
Effet : prépare un autre sort

Ce puissant sort agit comme un déclencheur pour un sort déterminé à l'avance, de niveau 4 ou moins et n'infligeant normalement pas de dégâts. Au moment où il lance le sort de *contingence*, le magicien doit décrire une situation. Quand cette situation se produit, les effets du second sort se déclenchent automatiquement et immédiatement, comme s'il était lancé à ce moment-là.

Exemples d'utilisations correctes :

« Quand je suis touché ou frappé par une créature vivante qui n'est pas un clerc loyal ou neutre ni un de mes amis Charlie McGonigle et Sally Silvernose (contingence), alors *charme-monstres* est lancé sur cette créature (effet du sort) ».

« Quand j'ai 8 points de vie ou moins et que je suis sur le point d'être blessé dans un donjon (contingence), alors *porte dimensionnelle* se déclenche sur moi, me ramenant en droite ligne jusqu'à la surface, à 3 cm au-dessus du sol, ou bien, si la distance entre moi et la surface est supérieur à 120 m, vers le lieu inoccupé le plus éloigné que j'ai vu dans les douze heures précédant cette contingence (effet du sort) ».

Un objet ou une créature ne peut bénéficier que d'un seul sort de *contingence* à la fois ; même un *souhait* ne peut permettre d'en avoir plusieurs. La situation décrite peut être aussi détaillée que succincte, mais elle reste limitée quant à ses effets ; elle doit se rapporter à un objet distant de moins de 36 m de l'évènement déclencheur. Une contingence se basant sur un évènement lointain excède les capacités du sort. La cible et les effets du second sort doivent toujours être spécifiés, et si les précisions nécessaires font défaut, il ne se déclenche pas.

Un sort de *contingence* n'a pas de durée maximale. Il peut rester actif des siècles avant que la situation décrite ne se produise.

Création de monstres

Portée : 27 m
Durée : 3 tours
Effet : crée un ou plusieurs monstres

Ce sort est similaire au sort de niveau 7 *création de monstres normaux* et au sort de niveau 8 *création de monstres magiques*, mais avec moins de limitations quant au type de créatures apparaissant.

La portée et la durée sont le triple de celles du sort de niveau 7. Il est possible de créer n'importe quelle créature, quel que soit son nombre de facultés spéciales (astérisques), hormis des humains et des demi-humains. Toutefois, pour créer une créature ayant trois astérisques ou plus, le lanceur doit en avoir étudié une (morte ou vivante) avec soin pendant au moins une heure. Comme pour les sorts de niveau inférieur, le nombre maximal de dés de vie des créatures est égal au niveau du lanceur.

Remarque : pour créer un monstre construit (tel que décrit p.21 du *Livret du maître* de l'ouvrage *compagnon*), les matériaux appropriés doivent être utilisés conjointement avec ce sort. Un seul monstre construit apparaîtra, quel que soit le niveau du lanceur. Il est permanent et ne disparaît pas à la fin du sort. Comme pour le sort du niveau 8, le coût des matériaux est au minimum de 5 000 po par astérisque (ou plus, selon votre campagne). Si la construction a quatre astérisques ou plus (comme un drolem), le coût est doublé (ou plus, demandez à votre MD).

Les monstres créés, quel que soit leur type, ne peuvent franchir un sort de *protection contre le mal* ou une *bulle antimagique*.

Guérison*

Portée : toucher (une créature)
Durée : permanente
Effet : guérit toute affliction

L'effet de ce sort est identique à celui du sort de clerc de niveau 6 *guérison totale*. Lorsqu'on l'utilise pour soigner des blessures, il élimine tous les dégâts subis, ramenant le blessé à 1 à 6 points de son maximum de points de vie. Il peut dissiper une *malédiction*, neutraliser un poison, la cécité, une maladie ou même annuler l'effet d'un sort de *débilité mentale*.

Hétéromorphisme

Portée : 0 (magicien uniquement)
Durée : 1 tour par niveau du magicien
Effet : le magicien change de forme

Ce sort est semblable au sort de niveau 4 *autométamorphose*, mais il est beaucoup plus puissant. Le lanceur devient véritablement une autre créature ou objet à tout point de vue, excepté l'Intelligence, les points de vie et les jets de protection. Il acquiert la classe d'armure, les jets pour toucher, les attaques spéciales, les immunités et tous les autres attributs de la forme adoptée.

Un magicien ne peut pas lancer de sorts une fois transformé, sauf s'il a adopté la forme d'une créature humanoïde bipède (demi-humain, gobelin, ogre, géant, etc.). Le lanceur du sort ne peut pas prendre la forme d'une créature unique (un personnage existant, un seigneur élémental ou un Immortel) et ne peut acquérir que l'apparence, et non les facultés spéciales, d'une autre classe de personnage. Pendant la durée de la transformation, il ne peut lancer que les sorts qu'il avait mémorisés auparavant. Les objets inanimés sont limités en taille, à raison de 30 cm de hauteur par niveau du magicien, et en poids, à raison de 100 po par niveau.

Hormis ces restrictions, le lanceur du sort peut devenir n'importe quel objet ou créature qu'il a déjà vu. La transformation en une créature imaginaire ou inconnue n'est pas possible ; un troll à dix bras, par exemple, n'est pas permis. Chaque changement de forme demande un round complet de concentration, mais le lanceur de sorts peut changer de forme à volonté pendant la durée du sort.

Exemple : le magicien peut devenir un dragon rouge colossal, un rocher, une chaise, un élémental, un moucheron, un vampire, et ainsi de suite. Il n'acquiert pas que les avantages de sa nouvelle forme, mais aussi tous ses défauts. Si par exemple il est frappé par une *épée +2, +5 contre les dragons* pendant qu'il est sous forme de dragon, le bonus de +5 s'applique.

Ce sort ne peut pas être rendu permanent, et il est sujet à la *dissipation de la magie*. Pendant la durée du sort, le lanceur ne peut pas passer au travers d'une *protection contre le mal* ou d'une *bulle antimagique*.

Immunité

Portée : toucher (une créature)
Durée : un tour par niveau du magicien
Effet : confère une immunité totale ou partielle à certains sorts et armes.

Ce sort confère à la créature touchée une immunité totale à tous les sorts de niveau 1, 2 et 3. De plus, les sorts de niveau 4 et 5 voient leur efficacité divisée par deux, voire par quatre si un jet de protection est possible et qu'il est réussi. Tous les sorts dont les effets sont quantifiables peuvent être traités de cette manière. Les effets concernés sont la durée, les bonus, les désavantages, les dégâts, etc. Si nécessaire, les résultats seront arrondis en faveur du personnage immunisé. Par exemple, si le bénéficiaire est victime du sort de clerc *blessure ultime*, il ne subira que 3 à 10 points de dégâts.

De plus, le bénéficiaire est complètement immunisé à tous les projectiles (normaux ou magiques), aux armes normales et en argent, et ne subit que la moitié des dégâts infligés par les armes de mêlée magiques. Cet effet ne s'applique qu'aux armes ; les dégâts infligés par les griffures, les morsures, les souffles et plus généralement toutes les attaques naturelles ne sont pas réduits.

En se concentrant, le bénéficiaire du sort peut suspendre la protection pendant un round, permettant à des sorts (tels que *soins mineurs*) d'avoir un effet normal. L'immunité est alors totalement inopérante pendant ce round (ce qui inclut la protection contre les armes), mais se réactive d'elle-même automatiquement à la fin dudit round.

Un sort de *souhait* bien formulé peut étendre cette protection, donnant une immunité aux quatre premiers niveaux de sorts, aux armes +1, et divisant par deux les effets des sorts de niveau 5 ou 6. Aucune amélioration supplémentaire n'est possible.

Mur prismatique

Portée : 18 m
Durée : 6 tours
Effet : crée une barrière multicolore

Ce sort crée une barrière multicolore scintillante, semblable à de la lumière décomposée par un prisme. Ce mur est épais de 5 cm, avec un espace de 3 mm entre chaque couleur. Il peut avoir la forme ou bien d'une sphère de 3 m de rayon, centrée sur le lanceur du sort, ou bien d'une surface plane (verticale ou horizontale) d'une superficie maximale de 45 m². Dans tous les cas, il ne peut pas être déplacé (même par un *souhait*). Le magicien peut passer librement à travers, sans risque, avec tous les objets qu'il désire. Tous les autres objets et créatures qui touchent le *mur prismatique* ou le traversent subissent ses effets magiques, en commençant par la première couleur rencontrée.

Un *souhait* ou un *bâtonnet d'annulation* peuvent dissiper trois couleurs, mais pas plus. Une personne protégée par une *bulle antimagique* (y compris le lanceur du *mur prismatique*) ne peut traverser le mur, mais la tentative n'endommage aucun des deux sorts.

Pour pouvoir traverser un *mur prismatique*, des sorts appropriés (voir ci-dessous) doivent être utilisés dans l'ordre adéquat. En cas de succès, chacune de ces méthodes annule les effets de la couleur correspondante. Si une créature charge directement dans un *mur prismatique*, elle subit 84 points de dégâts au contact des trois premières couleurs (sans jet de protection), puis doit effectuer les quatre jets de protection requis pour les couleurs suivantes. Si elle survit, la créature risque d'avoir à ressortir de la zone d'effet en traversant à nouveau l'ensemble des couleurs dans l'ordre inverse.

Le *mur prismatique* s'étend sur le plan d'existence le plus proche (le Plan éthéré si le sort est lancé sur le Plan primaire), où il prend l'apparence d'un mur massif indestructible. Il est donc impossible de passer à travers via un déplacement planaire ou dimensionnel.

Les couleurs d'un mur prismatique et leurs effets sont toujours identiques ; lorsqu'il apparaît, la couleur violette est toujours la plus proche du lanceur du sort.

Rouge : arrête tous les projectiles magiques ; inflige 12 points de dégâts. Annulée par n'importe quel type de froid magique.

Orange : arrête tous les projectiles non magiques ; inflige 24 points de dégâts. Annulée par n'importe quel type de foudre magique.

Jaune : arrête tous les types de souffles ; inflige 48 points de dégâts. Annulée par le sort *projectile magique*.

Vert : arrête tous les sorts de détection (y compris les *boules de cristal*, l'*ESP*, etc.). Quiconque entre en contact avec cette couleur meurt immédiatement à moins de réussir un jet de protection contre le poison. Annulée par le sort *passe-muraille*.

Bleu : arrête tous les poisons, les gaz et les attaques par le regard. Quiconque entre en contact avec cette couleur doit réussir un jet de protection contre la pétrification ou se retrouver pétrifié. Annulée par le sort *désintégration*.

Indigo : arrête toute matière, vivante ou non. Quiconque entre en contact avec cette couleur doit réussir un jet de protection contre les sorts ou être projeté à travers un *seuil* vers un lieu aléatoire d'un plan extérieur, avec 50 % de risques de se retrouver définitivement perdu. Annulée par le sort *dissipation de la magie*.

Violet : arrête tous les types de magie. Quiconque entre en contact avec cette couleur doit réussir un jet de protection contre les baguettes magiques ou sombrer dans l'inconscience et la folie (la victime ne peut être guérie que par un sort de *guérison totale* ou de *souhait*). Annulée par le sort *lumière éternelle*.

Souhait

Portée : spéciale
Durée : spéciale
Effet : spécial

Un sort de *souhait* ne peut être lancé que par un magicien de niveau 33 à 36 ayant une Intelligence de 18 ou plus. C'est le sortilège le plus puissant qu'un magicien puisse posséder. Il n'est jamais inscrit sur un parchemin, mais il peut se trouver placé sur un autre objet.

Formulation du souhait : le joueur doit dire ou écrire le *souhait* exact formulé par son personnage. Les termes du *souhait* sont très importants. C'est généralement le sens littéral qui s'applique, quelles que soient les intentions du joueur.

Le maître du donjon doit essayer de préserver l'équilibre dans le jeu ; il ne doit être ni trop généreux ni trop avare lorsqu'il décide des effets d'un *souhait*. N'oubliez-pas que les *souhaits* doivent toujours avoir un minimum d'effets. Même un *souhait* mal formulé, énoncé avec de bonnes intentions, peut produire de bons résultats. Cependant, si le *souhait* est cupide ou motivé par des intentions malveillantes, tout devrait être mis en œuvre dans son interprétation afin que le résultat diffère de celui escompté. Si nécessaire, le *souhait* peut même être refusé, ne produisant aucun effet. Chaque fois qu'un *souhait* échoue ou ne se réalise pas comme prévu, le MD devrait expliquer (à la fin de la partie) quel a été le problème ou le défaut dans l'énoncé.

Voici quelques exemples de souhaits incorrects :

« Je souhaite tout connaître de ce donjon » pourrait permettre au personnage de tout connaître pendant une seconde avant de tout oublier.

« Je souhaite un million de pièces d'or » ferait apparaître (puis disparaître) l'argent devant le personnage.

« Je souhaite posséder immédiatement et pour toujours le regard pétrifiant du basilic tout en gardant tous mes pouvoirs et objets » est un souhait énoncé avec soin, mais disproportionné. Les personnages sont déjà très puissants. Ce *souhait* pourrait faire pousser une tête de basilic en plus de celle du personnage, ou faire apparaître des yeux supplémentaires dépourvus de paupières, rendant le personnage extrêmement vulnérable à d'autres attaques par le regard.

Un *souhait* ne peut jamais être utilisé pour gagner des points d'expérience ou des niveaux d'expérience.

Effets possibles : si un *souhait* est utilisé pour blesser une créature, la victime a droit à un jet de protection contre les sorts. S'il est réussi, elle ne subit que la moitié des dégâts tandis que l'autre moitié est renvoyée contre le lanceur (qui peut aussi en éviter les effets, mais avec une pénalité de –4 à son jet de protection). Un *souhait* énoncé avec soin peut toutefois déplacer (à savoir *téléporter*) une autre créature sans qu'elle ait droit à un jet de protection si aucune blessure ne lui est infligée durant cette action. Le jet de protection ne s'applique qu'aux créatures, pas aux objets transportés ou possédés.

Un *souhait* peut être utilisé pour gagner un trésor, jusqu'à un maximum de 50 000 po. Cependant, le lanceur perd un point d'expérience par valeur en pièces d'or du trésor, et cette perte ne peut être compensée par magie.

Avec l'accord du maître du donjon, un *souhait* peut être utilisé pour gagner temporairement un objet magique. En général, tout objet obtenu est emprunté ailleurs, et non créé. Les reliques sont hors du domaine des *souhaits*. Le lanceur peut généralement faire apparaître un objet magique doté d'un enchantement allant jusqu'à +5. Cet objet ne restera que pendant 1 à 6 tours.

Un *souhait* peut modifier temporairement un score de caractéristique jusqu'à un minimum de 3 ou un maximum de 18. Cet effet ne dure que 6 tours.

Les *souhaits* peuvent aussi être utilisés pour augmenter de manière permanente les scores de caractéristiques, mais le coût en est très élevé. Il faut autant de *souhaits* que le score de caractéristique voulu, tous devant être lancés dans une période d'une semaine. Il n'est possible d'augmenter un score de caractéristique que d'un point à la fois. Augmenter un score de Force de 15 à 16 nécessite 16 *souhaits*. Le passer ensuite à 17 demande 17 *souhaits* supplémentaires. Les *souhaits* ne peuvent pas être utilisés pour diminuer de façon permanente les scores de caractéristiques.

Un *souhait* ne peut pas augmenter le niveau maximum pour les humains ; le 36e est le dernier, imposé par les Immortels. Cependant, un *souhait* peut permettre à un demi-humain de gagner un dé de vie additionnel (pour un maximum de 9 pour les petites-gens, 11 pour les elfes et 13 pour les nains). Cela n'affecte que les points de vie, et ne modifie aucun autre score (jets pour toucher, nombre de sorts des elfes, etc.).

Un *souhait* peut transformer un demi-humain en humain et inversement. Un tel changement est définitif, et le bénéficiaire ne devient pas magique. Les petites-gens et les nains deviennent des guerriers du même niveau. Les elfes deviennent des magiciens ou des guerriers (mais pas les deux), au choix du lanceur. Des niveaux d'expérience peuvent alors être gagnés, comme pour les humains. Un humain devient un demi-humain du même niveau, mais sans dépasser le niveau racial maximum. Si le *souhait* est formulé par une autre personne, la victime peut effectuer un jet de protection contre les sorts avec un bonus de +5 pour éviter la transformation. Une fois que la race d'un personnage est changée, deux *souhaits* sont nécessaires pour en inverser les effets, et chaque futur changement double le nombre de *souhaits* requis (4, 8, 16, etc.).

Un *souhait* peut dupliquer les effets de n'importe quel sort de mage de niveau 8 ou moins, ou de n'importe quel sort clérical de niveau 6 ou moins. Cet usage courant d'un sort de *souhait* n'est pas soumis au même examen minutieux par le maître du donjon, et comporte moins de risques d'erreurs que les autres types de *souhaits*.

Un sort de *souhait* peut parfois être utilisé pour modifier les évènements passés. Cela n'est en général possible que pour les évènements datant de moins d'un jour. Une bataille perdue peut être gagnée, ou les pertes être nettement moins sévères, mais il est impossible d'obtenir un résultat hautement improbable. Un décès au combat peut être transformé en un état de coma ; une perte permanente peut être rendue temporaire. Le MD devrait avertir les joueurs lorsque les *souhaits* qu'ils expriment sont sur le point de dépasser les limites du sort.

Remarque importante : chaque fois qu'un effet est décrit comme irréversible « même avec un *souhait* », cette affirmation prévaut sur toutes les autres. Cependant, de multiples *souhaits* pourraient réussir (à la discrétion du MD) là où un seul *souhait* échouerait.

Voleur



TABLE D'EXPÉRIENCE DES VOLEURS

Niveau	PX
26	2 200 000
27	2 320 000
28	2 440 000
29	2 560 000
30	2 680 000
31	2 800 000
32	2 920 000
33	3 040 000
34	3 160 000
35	3 280 000
36	3 400 000

Points de vie : +2 par niveau, sans ajustement de Constitution.

TABLE DE JETS DE PROTECTION DES VOLEURS

Niveau :	25-28	29-32	33-36
Rayon mortel ou poison	3	2	2
Baguettes magiques	4	3	2
Paralysie ou pétrification	3	2	2
Souffle de dragon	4	3	2
Bâtonnet, bâton ou sort	4	3	2

TABLE DES FACULTÉS DES VOLEURS

Niveau	Crochetage	Détection des pièges	Désamorçage	Escalade	Déplacement silencieux	Dissimulation dans l'ombre	Pickpocket*	Acuité auditive
1	15	10	10	87	20	10	20	30
2	20	15	15	88	25	15	25	35
3	25	20	20	89	30	20	30	40
4	30	25	25	90	35	24	35	45
5	35	30	30	91	40	28	40	50
6	40	35	34	92	44	32	45	54
7	45	40	38	93	48	35	50	58
8	50	45	42	94	52	38	55	62
9	54	50	46	95	55	41	60	66
10	58	54	50	96	58	44	65	70
11	62	58	54	97	61	47	70	74
12	66	62	58	98	64	50	75	78
13	69	66	61	99	66	53	80	81
14	72	70	64	100	68	56	85	84
15	75	73	67	101	70	58	90	87
16	78	76	70	102	72	60	95	90
17	81	80	73	103	74	62	100	92
18	84	83	76	104	76	64	105	94
19	86	86	79	105	78	66	110	96
20	88	89	82	106	80	68	115	98
21	90	92	85	107	82	70	120	100
22	92	94	88	108	84	72	125	102
23	94	96	91	109	86	74	130	104
24	96	98	94	110	88	76	135	106
25	98	99	97	111	89	78	140	108
26	100	100	100	112	90	80	145	110
27	102	101	103	113	91	82	150	112
28	104	102	106	114	92	84	155	114
29	106	103	109	115	93	86	160	116
30	108	104	112	116	94	88	165	118
31	110	105	115	117	95	90	170	120
32	112	106	118	118	96	92	175	122
33	114	107	121	118	97	94	180	124
34	116	108	124	119	98	96	185	126
35	118	109	127	119	99	98	190	128
36	120	110	130	120	100	100	195	130

* Pickpocket : soustraire 5 % par niveau ou dé de vie de la victime. Exemple : un voleur du 32e niveau tente de faire les poches d'un magicien du 26e niveau. Ses chances sont de 175 (normales) moins 130 (5 fois 26), soit 45 %. Le voleur est pris sur le fait si le MD obtient un résultat de 91 ou plus (c'est-à-dire plus que le double des chances de succès).

Pourcentages supérieurs ou égaux à 100 : une serrure rouillée ou très compliquée, un piège soigneusement caché, un mur glissant ou un bruit très ténu peuvent imposer une pénalité aux chances de réussite (–5 %, –10 %, –20 %, etc.). Si, après l'application de telles pénalités, la chance de réussite reste supérieure ou égale à 100 %, ramenez-la à 99 %, conservant dans tous les cas une probabilité d'échec d'au moins 1 %. Par contre, ne modifiez pas les chances de déplacement silencieux et de dissimulation dans l'ombre, à moins que les actions du voleur ne l'imposent (tenter de se déplacer silencieusement, mais rapidement, se dissimuler à proximité de la lumière d'une torche, etc.).

Classes de personnages – demi-humains

Nain

TABLE D'EXPÉRIENCE DES NAINS

Niveau	PX
1	0
2	2 200
3	4 400
4	8 800
5	17 000
6	35 000
7	70 000
8	140 000
9	270 000
10	400 000
11	530 000
12*	660 000

* À partir de 660 000 PX, les options de combat des guerriers deviennent disponibles (voir p.18 du *Livret des joueurs* de l'ouvrage *compagnon* pour plus de précisions). Concernant les attaques multiples, deux attaques peuvent être effectuées à partir de 660 000 PX, et trois à partir de 2 200 000 PX.

Points de vie : 1d8 par niveau jusqu'au 9e, modifié par la Constitution s'il y a lieu. Ensuite, 3 points de vie par niveau, sans ajustement de Constitution.

TABLE DE JETS DE PROTECTION DES NAINS

Niveau :	1-3	4-6	7-9	10-12
Rayon mortel ou poison	8	6	4	2
Baguettes magiques	9	7	5	3
Paralysie ou pétrification	10	8	6	4
Souffle de dragon	13	10	7	4
Bâtonnet, bâton ou sort**	12	9	6	3

** À partir de 1 400 000 PX, les nains ne subissent que la moitié des dégâts infligés par les sorts, et seulement un quart si le jet de protection est réussi.

Elfe

TABLE D'EXPÉRIENCE DES ELFES

Niveau	PX	1	2	3	4	5
1	0	1	–	–	–	–
2	4 000	2	–	–	–	–
3	8 000	2	1	–	–	–
4	16 000	2	2	–	–	–
5	32 000	2	2	1	–	–
6	64 000	3	2	2	–	–
7	120 000	3	3	2	1	–
8	250 000	4	3	2	2	–
9	400 000	4	4	3	2	–
10*	600 000	5	4	3	2	1

* À partir de 850 000 PX, les options de combat des guerriers deviennent disponibles (voir p.18 du *Livret des joueurs* de l'ouvrage *compagnon* pour plus de précisions). Concernant les attaques multiples, deux attaques peuvent être effectuées à partir de 850 000 PX, et trois à partir de 2 600 000 PX.

Points de vie : 1d6 par niveau jusqu'au 9e, modifié par la Constitution s'il y a lieu. Ajouter 1 point de vie au 10e niveau, sans prendre en compte l'ajustement de Constitution.

TABLE DE JETS DE PROTECTION DES ELFES

Niveau :	1-3	4-6	7-9	10
Rayon mortel ou poison	12	8	4	2
Baguettes magiques	13	10	7	4
Paralysie ou pétrification	13	10	7	4
Souffle de dragon	15	11	7	3
Bâtonnet, bâton ou sort**	15	11	7	3

** À partir de 1 600 000 PX, les elfes ne subissent que la moitié des dégâts infligés par les souffles, et seulement un quart si le jet de protection est réussi.

Petites-gens

TABLE D'EXPÉRIENCE DES PETITES-GENS

Niveau	PX
1	0
2	2 200
3	4 400
4	8 800
5	17 000
6	35 000
7	70 000
8*	140 000

* À partir de 900 000 PX, les options de combat des guerriers deviennent disponibles (voir p.18 du *Livret des joueurs* de l'ouvrage *compagnon* pour plus de précisons). Concernant les attaques multiples, deux attaques peuvent être effectuées à partir de 900 000 PX, et trois à partir de 3 000 000 PX.

Points de vie : 1d6 par niveau, modifié par la Constitution s'il y a lieu.

TABLE DE JETS DE PROTECTION DES PETITES-GENS

Niveau :	1-3	4-6	7-8
Rayon mortel ou poison	8	6	4
Baguettes magiques	9	7	5
Paralysie ou pétrification	10	6	8
Souffle de dragon**	13	10	7
Bâtonnet, bâton ou sort***	12	9	6

** À partir de 2 100 000 PX, les petites-gens ne subissent que la moitié des dégâts infligés par les souffles, et seulement un quart si le jet de protection est réussi.

*** À partir de 300 000 PX, les petites-gens ne subissent que la moitié des dégâts causés par les sorts, et seulement un quart si le jet de protection est réussi.

CLASSE D'ATTAQUE DES DEMI-HUMAINS

	CLASSES												
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
NAIN			660 000*	800 000	1 000 000	1 200 000	1 400 000	1 600 000	1 800 000	2 000 000	2 200 000	2 400 000	2 600 000
ELFE			600 000*	850 000	1 100 000	1 350 000	1 600 000	1 850 000	2 100 000	2 350 000	2 600 000	2 850 000	3 100 000
PETITES-GENS	128 000*	300 000	600 000	900 000	1 200 000	1 500 000	1 800 000	2 100 000	2 400 000	2 700 000	3 000 000		

* PX lorsque le niveau maximum est atteint.


EASLEY

TABLES DES JETS POUR TOUCHER (pour tous les personnages)

(Voir le *Livret du maître*, p. 22, pour une explication détaillée)

Classe et niveau				Classe d'armure touchée																			
M	**C/V****	**G**	**DH*****	**19**	**18**	**17**	**16**	**15**	**14**	**13**	**12**	**11**	**10**	**9**	**8**	**7**	**6**	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**	**0**
Homme normal				2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1-5	1-4	1-3		2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
6-10	5-8	4-6		2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
11-15	9-12	7-9	A	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
			B	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
16-20	13-16	10-12	C	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
			D	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
21-25	17-20	13-15	E	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
			F	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
26-30	21-24	16-18	G	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
			H	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8
31-35	25-28	19-21	I	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7
			J	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6
36	29-32	22-24	K	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5
			L	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4
	33-35	25-27	M	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3
	36	28-30		*10	*10	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2
		31-33		*12	*11	*10	*10	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2
		34-36		*14	*13	*12	*11	*10	*10	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1

M	**C/V****	**G**	**DH*****	**–1**	**–2**	**–3**	**–4**	**–5**	**–6**	**–7**	**–8**	**–9**	**–10**	**–11**	**–12**	**–13**	**–14**	**–15**	**–16**	**–17**	**–18**	**–19**	**–20**
Homme normal				20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30	31	32
1-5	1-4	1-3		20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30	31
6-10	5-8	4-6		18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30
11-15	9-12	7-9	A	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30
			B	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
16-20	13-16	10-12	C	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
			D	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28
21-25	17-20	13-15	E	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27
			F	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26
26-30	21-24	16-18	G	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25
			H	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24
31-35	25-28	19-21	I	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23
			J	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22
36	29-32	22-24	K	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21
			L	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
	33-35	25-27	M	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
	36	28-30		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
		31-33		2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
		34-36		2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

* Ne rate que sur un 1 naturel. Ajouter le nombre indiqué au total des dégâts.

** Clercs et voleurs

*** Classe d'attaque des demi-humains (voir tableau dédié)

REMARQUES : 1. Bien que 20 soit le score maximal sans ajustement, les bonus peuvent conduire à des résultats de 21 ou plus. 2. Les classes d'armure supérieures à 9 sont possibles par suite de malus résultant de la Dextérité ou d'effets magiques.

Au niveau master, vos campagnes deviennent plus complexes et ont des enjeux plus importants. Vous avez commencé le jeu comme simple guerrier, vous êtes désormais un seigneur, avec un fief ou même un royaume à votre charge. Vous êtes mieux armé, mieux protégé, et compétent dans l'usage d'une plus grande variété d'armes que lorsque vous avez entamé votre carrière. Un jour, vous aurez vraisemblablement besoin de protéger votre château contre des assaillants. Ou peut-être vous trouverez-vous devant les remparts d'un château voisin, prêt à leur donner l'assaut.

Découvrez ce que vous apportent les nouvelles armes et armures à votre disposition. Découvrez comment la maîtrise des armes améliore votre efficacité au combat. Devenez un expert des engins de siège pour donner l'assaut aux fortifications ennemies… ou qui pourraient être utilisés contre les vôtres.

Armes & armures

Armures complètes

Les armures complètes enferment leur porteur dans une gaine d'acier dotée d'articulations en mailles qui permettent les mouvements. Elles sont souvent appelées armures complètes (à ne pas confondre avec les armures de plates), armures gothiques ou encore armures de tournoi.

Avantages

Elles offrent une CA de 0. Avec un bouclier, la CA descend à –1. Les dégâts infligés par les attaques de zone (feu, froid, gaz, acide) et notamment ceux dus aux souffles sont réduits. Chaque dé de dégâts est réduit d'un point et le porteur de l'armure bénéficie d'un bonus de +2 au jet de protection approprié. Les dégâts infligés par chaque dé seront néanmoins toujours au moins égaux à 1 point. Par exemple, les dégâts infligés par le souffle d'un petit dragon rouge (10 DV, pv 57) sont réduits de 1 point par dé de dégâts (donc –10) pour un résultat de 47 ; le combattant en armure complète peut effectuer un jet de protection avec un bonus de +2 pour n'encaisser que la moitié des dégâts (24 points).

Une armure complète magique peut réduire encore davantage ce type de dégâts, de l'ordre de 1 point par dé pour chaque tranche d'enchantement de 2 (arrondi à l'entier inférieur). Ainsi, une armure magique +3 offre une réduction supplémentaire de 1 point.

Si un cavalier en armure complète reçoit l'aide de compagnons, les inconvénients comme l'encombrement, la réduction de vitesse et la surprise (voir ci-dessous) peuvent être réduits.

Inconvénients

Les armures complètes sont encombrantes et chères. Leur encombrement est de 750 po. Elles doivent être fabriquées sur mesure pour le porteur, et très précisément ajustées à sa silhouette ; leur coût est de 250 po. Les armures complètes magiques sont encore plus chères, en moyenne 50 % de plus que les armures de plates ayant un enchantement similaire.

L'armure complète est mal adaptée à certaines situations, notamment lorsque son porteur doit se relever ou lorsqu'il monte un destrier. Seul, il n'a qu'une chance sur 6 de réussir. Au Moyen Âge, ce problème était résolu en attachant une sorte de courroie au cavalier, qui était alors soulevé puis posé sur sa monture. Dans le jeu, on prendra comme hypothèse que le succès est au rendez-vous dès le moment où le porteur bénéficie d'aide.

L'armure complète est bruyante et ralentit considérablement son porteur. Les grincements et les cliquetis qu'elle produit, audibles jusqu'à 36 m, rendent impossible toute tentative de surprise. Le déplacement du porteur est réduit à 9 m par tour. Un combattant a besoin de trois tours complets pour revêtir son armure.

L'armure complète ne donne pas de bonus supplémentaire contre les attaques de regards (comme celui de la méduse) ou de type électrique (comme le souffle du dragon bleu).

Le porteur a une pénalité de 5 lorsqu'il utilise une arme de jet ou à projectiles, à l'exception de l'arbalète. Lorsqu'il est seul, il souffre d'une pénalité de –1 à la surprise.

ARMURES ÉQUINES (BARDES/CAPARAÇONS)

Type	CA	Coût	Encomb[nt]
Joute	–1	700 po	5 000 po
Bataille	1	600 po	4 000 po
Plate	2	500 po	3 000 po
Harnois	3	400 po	1 500 po
Mailles	4	150 po	600 po
Lorica	5	75 po	400 po
Cuir	6	40 po	250 po

* Un cheval peut toujours charger, à vitesse réduite, même lorsqu'il est encombré.

Maîtrise d'armes

Dans le système de combat actuel, chaque personnage sait automatiquement manier toutes les familles d'armes que lui autorise sa classe de personnage. Le système de maîtrise d'armes qui suit donne aux joueurs la possibilité d'étudier une arme de manière intensive, ou quelques-unes de façon approfondie, leur procurant ainsi un avantage sur les combattants qui ne les ont pas étudiées.

Le système de maîtrise d'armes, optionnel, peut être appliqué facilement à tous les personnages dès le premier niveau.

Compétences et limites

Si vous décidez de jouer avec la maîtrise d'armes, les règles qui suivent doivent être appliquées. Pour des conseils sur l'adoption en cours de campagne d'une règle optionnelle, reportez-vous à la rubrique « application rétroactive ».

Limitation à la connaissance des armes : à la création d'un personnage humain, le joueur choisit deux armes avec lesquelles il est familiarisé. Il pourra se familiariser avec une autre arme à chaque fois qu'il atteindra un des niveaux 3, 6, 9, 11, 15, 23, 30 et 36, puis à chaque fois qu'il gagnera 200 000 PX après le 36e niveau. Pour pouvoir ajouter une nouvelle arme à celles qu'il maîtrise, le personnage devra y être formé. Des précisions concernant la formation sont données ci-dessous.

En raison de leur plus grande longévité et de l'environnement sauvage dans lequel ils vivent, les demi-humains sont dès leur création familiarisés avec toutes les armes qui ne leur sont pas interdites. Ils peuvent s'entraîner pour améliorer leur maîtrise des armes de la même façon que les humains. Cet entraînement n'est possible qu'aux niveaux 4 et 8 (ainsi qu'au niveau 12 pour les nains), puis à chaque fois qu'ils gagnent 200 000 XP.

Maîtrise d'armes : un personnage peut décider d'améliorer la maîtrise d'une arme avec laquelle il est déjà familier plutôt que de se familiariser avec une nouvelle arme. Ce surcroît de maîtrise est appelé niveau de maîtrise.

Un personnage débutant ne peut avoir qu'une maîtrise de base des armes avec lesquelles il est familiarisé. Les niveaux de maîtrise sont les suivants : base, compétent, expert, maître et enfin grand-maître.

Maniement d'armes avec lesquelles un personnage n'est pas familiarisé : un personnage qui n'est pas familiarisé avec une arme est dit incompétent. Ses jets pour toucher sont résolus comme s'il avait une connaissance de base de l'arme, mais il n'inflige que la moitié des dégâts. De plus, les armes à projectiles souffrent d'un malus de –1 à leurs jets pour toucher.

Monstres et maîtrise d'armes

Un monstre ne peut gagner des compétences qu'avec une arme qu'il utilise habituellement. Il doit trouver un maître qui accepte de l'entraîner. Son niveau de maîtrise maximal est fonction de son intelligence, comme indiqué dans la table « monstres et maîtrise d'armes » (reportez-vous à la section « procédures » du livret 2 pour les scores d'Intelligence des monstres). Seuls les humains et les demi-humains peuvent devenir grands-maîtres.

Variante pour les guerriers

Le MD peut autoriser les guerriers à commencer avec trois ou quatre armes plutôt que deux. Il peut aussi leur donner droit à une nouvelle arme aux niveaux 19, 27 et 33.

Variante pour les magiciens

La variante suivante peut être utilisée indépendamment de la maîtrise d'armes. S'il le souhaite, le MD peut élargir l'éventail d'armes autorisées au magicien en incluant sarbacane, filet, fouet et bâton. Cependant, bon nombre de campagnes fonctionnent parfaitement avec des magiciens restreints au seul usage de la dague.

Application rétroactive

Ces changements peuvent intervenir dans une campagne en cours à condition d'examiner chaque cas. Les personnages ont souvent un nombre réduit d'armes favorites. Il vous suffit de décider que la connaissance reste acquise pour ces armes, mais s'est estompée pour les autres par manque de pratique. Reprenez les limitations du nombre d'armes permises ; la plupart des joueurs n'y verront pas d'inconvénient.

Si vous rencontrez un problème, votre MD trouvera une solution raisonnable. Consultez « distorsions de réalité » (livret 2, « Procédures ») pour des conseils supplémentaires.

Si le MD le désire, il peut autoriser les personnages de haut niveau à posséder une maîtrise plus élevée que le niveau de base dès leur création. Il est toutefois fortement conseillé de ne jamais commencer avec un niveau de maîtrise supérieur au niveau expert.

Pour opérer les changements de ce type, calculez le nombre de maîtrises d'armes que connaît le personnage, et laissez le joueur répartir ce nombre comme il le souhaite.

Entraînement aux armes

Si le MD exige que les personnages passent du temps à s'entraîner à chaque passage de niveau, un entraînement dans la classe ne peut pas être combiné avec celui de la maîtrise d'armes. Ces deux entraînements doivent être effectués dans des lieux différents, l'entraînement aux armes requérant un surcroît de temps.

Pour améliorer son niveau de maîtrise d'une arme, un personnage doit être entraîné par un instructeur (rencontré lors d'une aventure ou par annonce) qui possède une connaissance de cette arme égale ou supérieure au niveau de maîtrise voulu.

Après avoir trouvé un entraîneur qui dispensera les enseignements nécessaires, l'élève doit payer la totalité des coûts requis avant le commencement de l'instruction. Ces coûts et le temps nécessaire à l'entraînement dépendent du niveau de maîtrise recherché ; ils sont précisés dans la table « temps d'entraînement et coûts ».

Chaque session d'entraînement se termine par un succès ou un échec. Un échec peut être lié au manque de savoir ou de pratique de l'entraîneur, ou au fait que l'élève ne parvient pas à assimiler les nouveaux concepts. Les chances de succès varient selon le niveau de maîtrise de l'entraîneur et celui de l'élève, comme noté dans la table « probabilité de succès de l'entraînement ».

Le résultat est déterminé à la moitié de la période d'entraînement, et l'élève en est immédiatement informé. Il peut alors soit continuer, soit mettre fin à l'entraînement. Si un entraînement voué à l'échec est néanmoins poursuivi jusqu'à son terme, l'élève pourra par la suite étudier avec un autre entraîneur et sa chance de succès sera augmentée de 10 %. S'il choisit d'abandonner l'entraînement à mi-course, il ne bénéficie d'aucun avantage, mais en général, la moitié du coût est remboursé (un entraîneur chaotique peut cependant refuser de rendre l'argent).

TEMPS ET COÛTS D'ENTRAÎNEMENT

Connaissance désirée	Temps requis	Coût par semaine
Basique (nouvelle arme)	1 semaine	100 po
Devenir compétent	2 semaines	250 po
Devenir expert	4 semaines	500 po
Devenir maître	8 semaines	750 po
Devenir grand-maître	12 semaines	1 000 po

PROBABILITÉ DE SUCCÈS DE L'ENTRAÎNEMENT

Niveau de l'élève	— Niveau de l'entraîneur —				
	Base	Compétent	Expert	Maître	Grand-Maître
Aucun	60	80	95	99	99
Base	01	50	70	90	95
Compétent	–	01	40	60	80
Expert	–	–	01	30	50
Maître	–	–	–	01	20

LIMITES POUR LES MONSTRES MANIANT DES ARMES

Intelligence	Maîtrise d'armes maximale
Jusqu'à 11	Base uniquement
12-15	Compétent
16-17	Expert
18+	Maître

Avantages de l'entraînement

La table de maîtrise d'armes récapitule les bonus et les utilisations spéciales de toutes les armes du jeu. Chaque arme a, par rapport aux autres armes d'usage similaire, des points forts et des points faibles. Une arme peut être choisie parce qu'elle inflige plus de dégâts aux adversaires se servant eux-mêmes d'armes, ou en raison des maniements particuliers qu'elle permet (par exemple parer ou faire trébucher). Le MD est libre de modifier ces avantages s'il le souhaite. Toute nouvelle arme introduite dans le jeu devrait se voir attribuer des avantages et des inconvénients équilibrés.

Mise en application des avantages

Les avantages dus à la maîtrise d'armes sont pris en compte avant les autres modificateurs. Cette précision peut avoir son importance ; les guerriers et les demi-humains peuvent ainsi cumuler des bonus suffisants pour baisser le jet pour toucher à 2 ou moins, permettant ainsi l'option attaques multiples (voir le livre *compagnon*, *Livret du joueur*, p. 18). L'augmentation des dégâts du fait de la maîtrise des armes est d'autant plus avantageuse lorsqu'elle est combinée avec la technique d'attaque dans le dos des voleurs.

Certains avantages ne sont pris en compte que si le joueur annonce qu'il les utilise (par exemple la déviation de coup ou le désarmement). Le joueur doit toujours dire au MD s'il se sert d'une de ces options avant de le faire ; il sera trop tard pour la mentionner une fois que le coup aura été porté.

Les bonus à la classe d'armure acquis grâce à la maîtrise d'armes sont appliqués dans toutes les situations concernées. Cependant, le MD peut souhaiter qu'on le lui rappelle.

Avantages offensifs

Les dégâts et les bonus au jet pour toucher de nombreuses armes dépendent du type d'adversaire. Les adversaires qui combattent avec une arme de tir à deux mains se défendent de la même manière que ceux qui combattent avec des armes naturelles (griffes, crocs, etc.) ; ils sont désignés par la lettre « N » (naturel). Les adversaires qui utilisent des armes tenues en main et des armes lancées ou jetées (y compris la fronde et les bolas, mais aucune autre arme à projectiles) doivent se défendre très différemment. Ils sont désignés par la lettre « T » (tenu en main).

Si un adversaire entre dans les deux catégories (comme un rat-garou tenant une épée, qui peut alterner morsures et attaques avec une arme), on retient toujours la catégorie qui lui est la plus favorable (et non la plus favorable au personnage qui l'attaque). Cependant, si ce type d'adversaire laisse tomber son arme, il repasse immédiatement dans la catégorie « N » pour tous les calculs.

Chaque arme est plus efficace contre l'une ou l'autre de ces deux catégories d'adversaires. Le descriptif des armes indique pour chacune un type d'adversaire primaire (contre lequel elle est plus efficace) et un type d'adversaire secondaire (contre lequel elle l'est moins).

Bonus aux jets pour toucher

– Les bonus ou malus de Force s'appliquent à toutes les attaques avec des armes tenues en main ou lancées à la main.

– Les bonus ou malus de Dextérité s'appliquent à toutes les attaques avec des armes lancées à la main et à tous les tirs de projectiles.

La seule arme qui ne tienne aucun compte des modificateurs dus aux caractéristiques est la lance, dont l'usage est complètement dépendant de la monture.

Une fois l'entraînement terminé avec succès, notez les nouveaux ajustements au jet pour toucher (voir table), ainsi que tous les autres avantages précisés dans la description de l'arme.

TABLE DES BONUS AU JET POUR TOUCHER	
Incompétent	Pas de bonus
Base	Pas de bonus
Compétent	+2
Expert	+4
Maître	+6 contre primaire +4 contre secondaire
Grand-Maître	+8 contre primaire +6 contre secondaire

Attaques à distance : Souvenez-vous que pour les armes lancées à la main et les armes à projectiles, l'unité de portée équivaut à 30 cm en intérieur et 90 cm en extérieur.

Avantages défensifs

La plupart des armes peuvent être utilisées à la fois pour des manœuvres d'attaque et des manœuvres de défense. Les manœuvres de défense accordent un bonus à la classe d'armure.

Le bonus de CA ne vaut que contre un certain nombre d'attaques par round. L'utilisation des bonus à la classe d'armure ne compte pas pour une action ; le personnage qui en bénéficie peut toujours se déplacer et attaquer au rythme normal.

Les manœuvres basiques de défense décrites dans le livre *de base* de D&D® peuvent toujours être utilisées par tous les personnages. Elles sont brièvement résumées ci-dessous.

Retraite en combattant : reculer à demi-vitesse, sans malus à la CA.

Retraite : reculer à plus de la moitié de la vitesse normale, en renonçant à la protection du bouclier et en donnant aux adversaires un bonus de +2 à leurs jets pour toucher.

Effet démoralisant

Les bonus d'attaque et de défense dont bénéficie un combattant entraîné peuvent provoquer peur et désespoir chez ses adversaires. Le nombre de créatures qui peuvent être amenées à effectuer un test de moral spécial dépend du niveau de maîtrise du personnage qui manie l'arme, comme indiqué ci-dessous :

Compétent	jusqu'à 4 DV ou niveaux
Expert	jusqu'à 8 DV ou niveaux
Maître	jusqu'à 12 DV ou niveaux
Grand-Maître	jusqu'à 16 DV ou niveaux

Seuls les adversaires d'intelligence animale ou supérieure peuvent être affectés.

Un jet de moral spécial peut être exigé dans les situations suivantes :

– Le personnage qui manie l'arme inflige le maximum de dégâts possible.

– Le personnage qui manie l'arme n'encaisse aucun dégât au cours d'un round grâce aux déviations de coups.

– Le personnage qui manie l'arme désarme deux adversaires ou plus dans le même round.

Le MD peut ajouter d'autres situations s'il le souhaite.

Les tests de moral spéciaux sont résolus selon les règles usuelles (voir le livre *de base* de D&D® pour toute précision). Si le jet est raté, la victime essaie de fuir ou de se rendre à la première occasion. Si la victime est un personnage-joueur, elle doit réussir un jet de protection contre les rayons mortels ou fuir, en proie à la peur, pendant 16 rounds.

Notes détaillées sur les armes

Ayez bien votre personnage à l'esprit lorsque vous choisissez ses armes ; sélectionnez celles qu'il jugerait les plus utiles (et non pas nécessairement celles que vous jugez les plus utiles pour lui). N'oubliez pas les restrictions habituelles. Les petites-gens doivent se procurer des versions réduites des armes, dont la disponibilité est laissée à la discrétion du MD.

Chaque catégorie comprend des armes infligeant des dégâts élevés. Des dégâts moindres sont la plupart du temps compensés par d'autres avantages. Quand vous trouvez une arme qui convient à votre personnage, comparez-la aux autres armes de même catégorie dont les dégâts ou les effets spéciaux sont similaires, et prenez également en compte son potentiel (ce qu'elle apporte avec un niveau de maîtrise supérieur). Soyez sûr de vos choix finaux, car vous ne pourrez pas en changer.

Nota bene

1. Les bonus et les effets spéciaux ne sont valables que pour l'utilisation de l'arme maîtrisée, pas pour d'autres armes similaires.
2. Les bonus indiqués ne sont pas cumulatifs. Ne prenez en compte que les informations indiquées pour chaque niveau de maîtrise, et ignorez les bonus des niveaux inférieurs.

Description des armes

Armes de jet : ces armes peuvent servir au combat au corps à corps ou être lancées sur une cible. Le modificateur de force s'applique au jet pour toucher et aux dégâts.

Armes de tir de projectiles : les armes qui tirent des projectiles sont inutilisables en mêlée (au corps à corps) et manquent systématiquement toutes les cibles à moins de 1,50 m, sauf si ces dernières sont immobilisées. Elles ratent également toutes les cibles qui se trouvent au-delà de la longue portée. Les distances indiquées dans le tableau des armes correspondent aux limites supérieures de chacune des portées.

Le jet pour toucher de l'attaquant doit être ajusté selon sa Dextérité, ses éventuels bonus magiques et la portée de la cible :

Cible à courte portée = +1
Cible à moyenne portée = 0
Cible à longue portée = –1

On appelle couverture tout ce qui rend une cible plus difficile à atteindre. Une couverture qui peut être transpercée, comme des buissons, du tissu ou du brouillard, est appelée couverture souple ; une couverture impénétrable est appelée couverture rigide. Si une cible est couverte, les malus suivants s'appliquent au jet pour toucher :

La cible est :	couverture souple	couverture rigide
¼ couverte	–1	–2
½ couverte	–2	–4
¾ couverte	–3	–6
totalement couverte	–4	toucher impossible

Arbalète légère : cette arme nécessite l'usage des deux mains pour être chargée, mais une seule suffit pour tirer.

Arbalète lourde : cette arme est volumineuse et pesante. Si son utilisateur n'a pas une force de 18, il ne peut tirer qu'un projectile tous les deux rounds.

Sarbacane : la longueur de ce tube creux varie entre 15 cm et 1,20 m. En soufflant dedans, l'attaquant projette une petite épine empoisonnée vers sa cible. Il s'agit habituellement d'un poison mortel, mais le MD est libre de préférer d'autres effets (paralysie, léthargie, hallucinations). La victime doit réussir un jet de protection contre le poison ou subir les effets additionnels indiqués dans le tableau des armes.

Armes d'hast : les armes d'hast consistent en différentes lames montées sur de longues perches. Elles ne peuvent être maniées que par les guerriers, les nains et les elfes. Du fait de leur longueur, on peut s'en servir pour atteindre un adversaire tout en restant derrière un autre personnage qui se bat contre le même adversaire.

Les armes d'hast sont compatibles avec les options de combat des guerriers des règles *compagnon* de D&D®. En revanche, la règle optionnelle de désarmement n'est applicable que si cette possibilité figure dans la description de l'arme.

Un personnage qui manie une arme d'hast subit un malus de –3 à son jet pour toucher dans chacun des cas suivants :

– l'attaquant est un nain.

– l'attaquant est derrière un allié plus grand que lui.

– l'allié sur la ligne de front combat avec une hache de guerre, des bolas, une fronde, une épée ou un fouet.

– l'allié sur la ligne de front combat avec une arme à deux mains.

Les personnages compétents dans l'usage de ces armes à deux mains peuvent dévier certaines attaques avec des mouvements circulaires rapides.

Les armes d'hast sont généralement réparties en trois grandes catégories : armes d'estoc, armes de taille et armes combinées. Chacune

de ces catégories est représentée ici par une arme générique, puis de nombreuses variantes sont détaillées.

Les têtes des armes d'hast présentent de légères variations qui leur apportent diverses capacités spéciales. Un crochet permet de saisir un ennemi et de le faire chuter, une lame courbe de bloquer une attaque et de désarmer un ennemi. La description détaillée de chaque arme liste ses effets spéciaux.

Les types d'armes d'hast disponibles sont les suivants :

Hallebarde : il s'agit d'une arme combinant l'estoc et la taille. Elle est munie d'une large tête de hache avec une pointe au sommet et un crochet à l'arrière.

Pique : cette arme d'estoc possède un fer de lance court et pointu au bout d'une perche très longue (de 4 à 6 m).

Hache d'hast : Cette arme de taille a une petite tête de hache au bout d'une perche de longueur variable (de 1,50 m à 5 m).

Autres armes d'hast :

Bardiche : cette arme a une lourde lame de hache qui se termine par une longue pointe. Utilisez les caractéristiques de la hallebarde, et ajoutez la capacité de déviation de la pique. La bardiche peut réceptionner une charge.

Chauve-souris : la chauve-souris a une lame sophistiquée, avec des ondulations ou des collets. Utilisez les caractéristiques de la lance, mais cette arme ne peut pas être lancée. La chauve-souris a une chance d'infliger des dégâts doubles, comme une dague ; elle peut réceptionner une charge et permet la déviation.

Couteau de brèche : la large lame de cette arme ressemble à celle d'un couteau. Utilisez les caractéristiques de la hache d'hast et la déviation. Le couteau de brèche a une chance d'infliger des dégâts doubles, comme une dague, et peut réceptionner une charge.

Esponton : cette arme a une pointe courte et acérée flanquée de deux lames courtes et recourbées à sa base. Utilisez les caractéristiques de la hallebarde et la déviation. L'esponton peut aussi servir à désarmer à partir du niveau de maîtrise compétent, et à réceptionner une charge.

Guisarme : cette arme ressemble à une serpe-guisarme avec une fine pointe recourbée vers l'avant à l'arrière de la lame. Utilisez les caractéristiques de la pique et la déviation. La guisarme possède aussi la capacité de faire chuter.

Hache de Lochaber : cette arme présente une tête de hache à simple tranchant, longue et lourde, avec un crochet à l'arrière, dirigé vers l'avant. Utilisez toutes les règles de la hallebarde, mais la hache de Lochaber peut aussi étourdir aux deux derniers niveaux de maîtrise.

Pertuisane : la pertuisane a un large fer de lance avec deux crochets à sa base, pointant vers l'avant. Utilisez toutes les règles de la pique, mais cette arme peut également désarmer et réceptionner une charge.

Serpe-guisarme : cette arme légère a une lame longue et étroite à simple tranchant (comme une faux). Utilisez les caractéristiques de la hache d'hast et la déviation. De plus, la serpe-guisarme permet de faire chuter son adversaire, comme la hallebarde.

Spetum : le spetum a une longue pointe et deux lames acérées, courtes et courbées, qui lui donnent la forme d'un trident. Utilisez les caractéristiques de la pique et la déviation. Cette arme peut aussi désarmer à partir du niveau de maîtrise compétent, et réceptionner une charge.

Vouge : la vouge a une grande lame large et lourde comme un hachoir. Utilisez les caractéristiques de la hache d'hast, mais avec un bonus de +2 aux dégâts. Elle autorise la déviation et a une chance d'infliger des dégâts doubles, comme une dague.

Armes rarement lancées : ces armes sont généralement utilisées en mêlée mais, à haut niveau de maîtrise, elles peuvent être lancées lors de situations désespérées. Dans ce cas, l'attaquant doit réussir un jet pour toucher ajusté par sa Force. Comme cette manœuvre est inattendue, l'adversaire peut être surpris (1 ou 2 sur 1d6). S'il ne l'est pas, il a droit à un jet de protection contre les rayons mortels pour réduire les dégâts de moitié.

Bâton : c'est un bâton épais de 2,5 cm et long de 1,20 m à 1,80 m. Il peut être utilisé par toutes les classes de personnages.

Bolas : cette arme qui consiste en une longueur de corde lestée à chaque extrémité sert à entraver l'ennemi. Une créature touchée par des bolas doit réussir un jet de protection contre les rayons mortels ou subir les effets additionnels indiqués dans le tableau des armes. Si elle bénéficie d'un bonus à la classe d'armure du fait d'une couverture, ce bonus s'applique également au jet de protection.

Les bolas ne sont pas pratiques à transporter et peuvent s'emmêler. Pour toute paire de bolas supplémentaire transportée, l'encombrement est triplé : premières bolas = 5 po, deuxièmes bolas = 15 po, troisièmes = 45 po, etc.

Boucliers offensifs : ces boucliers sont équipés de pointes ou de lames. Bien que peu maniable et fragile, le bouclier offensif autorise une seconde attaque s'il est manié conjointement avec une arme à une main. Seuls les guerriers, les voleurs et les demi-humains peuvent s'en servir. Il est rare que des monstres les utilisent.

Les boucliers offensifs de grande taille peuvent se briser lors des combats. Il y a un risque que cela se produise à chaque fois que l'attaquant ou le défenseur obtient le score exact requis à son jet pour toucher (si un 9 ou plus est nécessaire pour toucher et que le résultat du dé est exactement égal à 9, il faut procéder à un test de solidité).

La solidité est testée en lançant 1d10. Sur un résultat de 5 ou moins, le bouclier est endommagé et une de ses lames devient inutilisable. Les bonus magiques éventuels du bouclier s'ajoutent au jet de dé, et les bonus magiques de l'arme de l'adversaire sont soustraits. Appliquez également un malus de 1 par tranche de 10 points de dégâts maximaux.

Bouclier à corne : il s'agit d'une targe circulaire de 30 cm de diamètre, attachée au bras plutôt que tenue en main. Une pointe unique est fixée en son centre. Très solide, ce bouclier ne se brise jamais.

Bouclier à couteaux : une rondache avec une ou deux courtes lames dépassant sur les côtés.

Bouclier à crocs : ce grand bouclier possède une à quatre courtes lames sortant de ses côtés, et parfois une pointe centrale. Du fait de sa taille, il se manie à deux mains et ne peut pas être utilisé avec une autre arme.

Bouclier à épées : ce bouclier de taille moyenne possède une ou deux lames d'épée ou de lance saillant de ses côtés (dans le cas d'un bouclier rond) ou de ses extrémités haute et basse (dans le cas d'un bouclier oblong).

Deux armes : le MD peut permettre à un personnage d'attaquer avec deux armes. La seconde attaque est traitée comme si elle était d'un niveau de maîtrise inférieur d'un rang à celui possédé et subit un malus de –4 au toucher. Un personnage incompétent avec une arme ne peut pas l'utiliser pour une deuxième attaque.

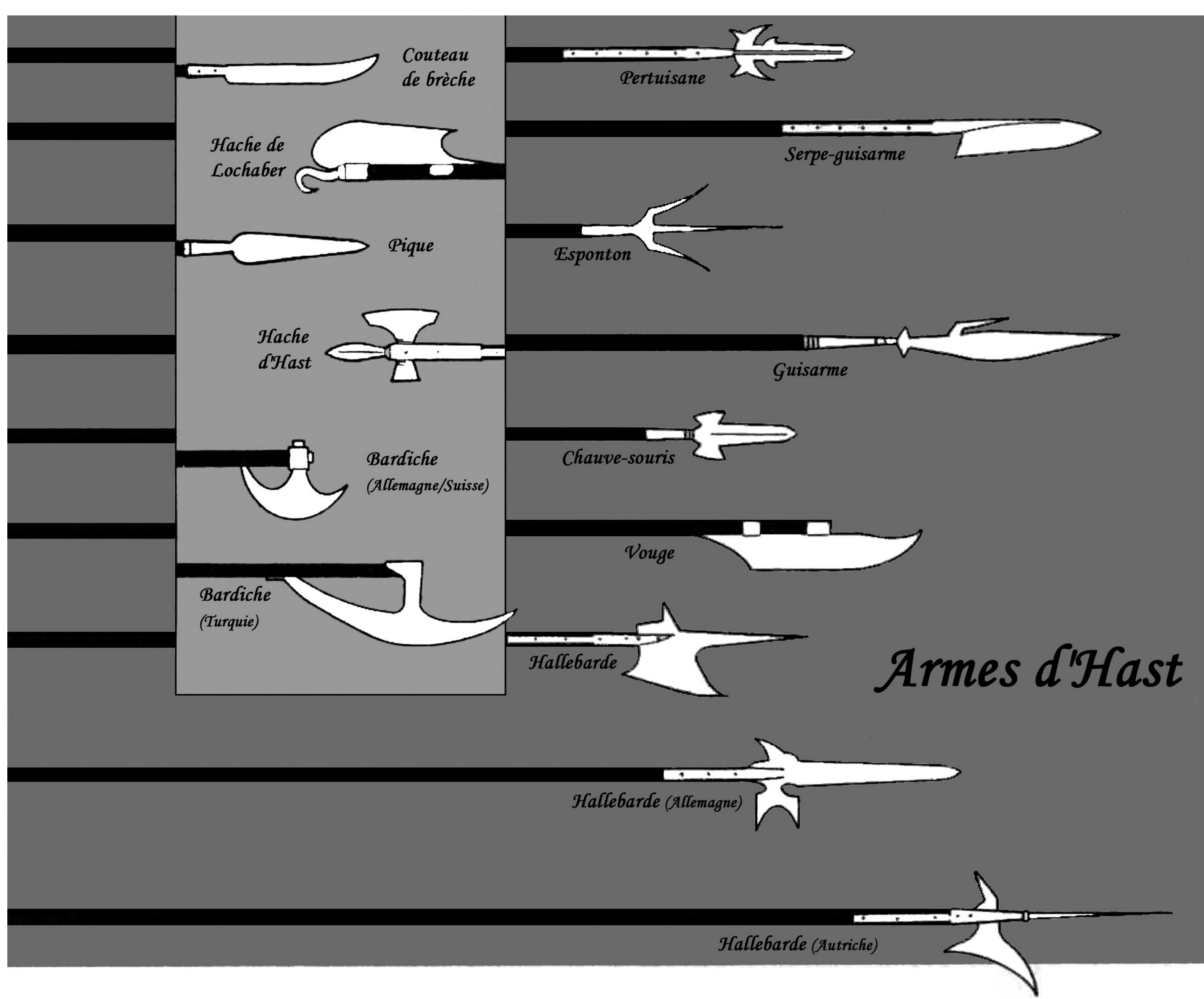
Épée bâtarde : cette arme a la particularité de pouvoir être maniée soit à une main, soit à deux mains. Si elle est maniée à deux mains, elle ne permet pas l'utilisation d'un bouclier et son porteur perd toujours l'initiative.

Filet : un filet n'inflige aucun dégât ; on s'en sert pour piéger et capturer un ennemi. La victime doit réussir un jet de protection contre les rayons mortels ou subir les effets additionnels indiqués dans le tableau des armes. Les filets sont d'une grande variété de tailles ; si la cible est trop grande pour le filet, elle obtiendra un bonus à son jet de protection. Le tableau ci-dessous vous permet de déterminer de combien de tailles la victime dépasse celle du filet. Pour chaque taille de plus, elle gagne un bonus de +4. Un résultat de 1 est toujours un échec, à moins que le bonus ne soit de +20 ou plus.

Taille de la victime		Taille du filet*
Très petite	(jusqu'à 30 cm)	0,6 × 0,6 m
Petite	(jusqu'à 1 m)	1,2 × 1,2 m
Moyenne	(jusqu'à 1,80 m)	1,8 × 1,8 m
Grande	(jusqu'à 3 m)	2,7 × 2,7 m
Très grande	(jusqu'à 4,50 m)	3,6 × 3,6 m
Énorme	(jusqu'à 6 m)	4,8 × 4,8 m
Géante	(jusqu'à 9 m)	7,5 × 7,5 m

* ou surface équivalente en m²

Les filets de 1,20 × 1,20 m ou plus petits peuvent être maniés à une main. Les plus grands nécessitent les deux mains.



Fouet : un fouet peut être utilisé soit pour entraver, soit pour infliger des dégâts. Le type d'utilisation voulu doit toujours être déclaré avant l'attaque. Si l'attaquant choisit d'entraver, la victime doit réussir un jet de protection contre les rayons mortels ou subir les effets indiqués dans le tableau des armes.

Gourdin (torche) : une torche est un gourdin enflammé, si bien que la maîtrise du gourdin vaut aussi pour la torche. Toutefois, les dégâts infligés par une personne incompétente avec une torche ne sont pas réduits de moitié, mais toujours égaux à 1-4 points.

Lance : cette arme ne peut être maniée que par un combattant monté. S'il s'agit d'une monture volante, l'arme doit être fixée à la selle et ne peut être utilisée défensivement. Elle inflige des dégâts doublés si elle touche après une charge d'au moins 20 m. Au niveau de maîtrise basique, il n'est pas possible de la manier conjointement à un bouclier. Elle est compatible avec l'option d'attaques multiples, mais uniquement si chaque attaque est dirigée contre un ennemi différent. Elle peut être maniée de manière à gagner un bonus en défense, mais chaque round où elle sert à la défense, elle n'inflige que la moitié des dégâts.

Marteau de lancer : il s'agit d'un marteau à large tête et manche court, capable de coups dévastateurs et pouvant être lancé.

Matraque : il s'agit d'un petit sac en cuir rempli de sable ou de billes de métal. N'infligeant que peu de dégâts, elle offre en revanche l'avantage de pouvoir assommer certains adversaires. Les ennemis plus grands que l'attaquant ne peuvent pas être assommés. Si l'attaquant frappe la tête ou la nuque de son ennemi, celui-ci doit réussir un jet de protection contre les rayons mortels ou subir les effets additionnels indiqués dans le tableau des armes.

Objets lancés : ces objets ne sont pas à proprement parler des armes, mais ils peuvent être lancés sur une cible. Dans ce cas, on considère toujours que le personnage qui lance l'objet a un niveau de maîtrise de base, et on ne divise pas les dégâts par deux. Les types d'objets les plus souvent lancés sont :

Pierre : il s'agit d'un caillou de la taille du poing ou plus petit et, par extension, tout objet lancé susceptible de causer des dégâts à l'impact. Les modificateurs de force s'appliquent au jet pour toucher et aux dégâts.

Huile enflammée : l'huile enflammée inflige à la cible 1 à 8 points de dégâts par round passé dans les flammes. Une flasque d'huile ne brûle que pendant deux rounds.

Eau bénite : l'eau bénite n'inflige des dégâts qu'aux morts-vivants et aux créatures enchantées mauvaises.

Tableaux de maîtrise d'armes

Lecture des tableaux

Les tableaux de maîtrise d'armes sont organisés en quatre sections, une par critère d'utilisation des armes. Les informations spécifiques concernant chaque arme sont données dans la description correspondante.

TABLEAUX DES ARMES

ARMES DE TIR DE PROJECTILES

ARME	NM	PORTÉES	DÉGÂTS	DÉFENSE	EFFETS SPÉCIAUX
ARBALÈTE LÉGÈRE*	BS	18/36/54	1d6	– – –	– – –
(B) [P = T]	CP	18/36/54	1d6+2	(N) –1 CA/1	Étourdissement (C)
✋✋➸○	EX	22,5/39/54	1d6+4	(N) –2 CA/2	Étourdissement (C)
Px : 30 po	MA	22,5/39/54	P: 1d8+6, S: 1d4+6	(N) –2 CA/3	Étourdissement (C)
Enc. : 50 po	GM	27/42/54	P: 1d6+7, S: 2d4+5	(N) –3 CA/3	Étourdissement (C)
ARBALÈTE LOURDE*	BS	24/48/72	2d4	– – –	– – –
(C) [P = T]	CP	27/48/72	2d6	(N) –1 CA/1	Étourdissement (C/M)
✋✋➸●	EX	30/51/72	2d6+2	(N) –2 CA/2	Étourdissement (C/M)
Px : 50 po	MA	33/51/72	P: 3d6+2, S: 1d12+4	(N) –3 CA/2	Étourdissement (C/M)
Enc. : 80 po	GM	36/54/72	P: 4d4+4, S: 1d10+6	(N) –3 CA/3	Étourdissement (C/M)
ARC COURT	BS	15/30/45	1d6	– – –	– – –
(B) [P = N]	CP	18/33/48	1d6+2	(T) –1 CA/1	Retard (C)
✋✋➸○	EX	24/39/51	1d6+4	(T) –1 CA/2	Retard (C)
Px : 25 po	MA	27/39/54	P: 1d8+6, S: 1d4+6	(T) –2 CA/2	Retard (C)
Enc. : 20 po	GM	33/42/57	P: 1d10+8, S: 1d6+7	(T) –2 CA/2	Retard (C)
ARC LONG	BS	21/42/63	1d6	– – –	– – –
(B) [P = N]	CP	27/45/66	1d8+1	(T) –1 CA/1	Retard (C/M)
✋✋➸●	EX	33/51/69	1d10+2	(T) –2 CA/1	Retard (C/M)
Px : 40 po	MA	39/54/72	P: 3d6, S: 1d10+4	(T) –2 CA/2	Retard (C/M)
Enc. : 30 po	GM	45/60/75	P: 4d4+2, S: 1d10+6	(T) –2 CA/2	Retard (C/M)
BOLAS*	BS	6/12/18	1-2	– – –	Étranglement (20) + §
(C) [P = T]	CP	7,5/12/18	1-3	(T) –1 CA/1	Étranglement (20)+§ (JP–1)
✋✪✯○	EX	9/15/21	2-4	(T) –2 CA/2	Étranglement (19-20)+§ (JP–2)
Px : 5 po					
Enc. : 5 po	MA	10,5/15/21	3-5	(T) –3 CA/3	Étranglement (18-20)+§ (P : JP–3) (S : JP–2)
	GM	12/18/24	4-6	(T) –4 CA/3	Étranglement (17-20)+§ (P : JP–4) (S : JP–2)
FRONDE	BS	12/24/48	1d4	– – –	– – –
(B) [P = T]	CP	12/24/48	1d6	(T) –1 CA/2	Étourdissement (C/M)
✋✪➸◉	EX	18/33/51	2d4	(T) –2 CA/3	Étourdissement (C/M)
Px : 2 po	MA	18/33/51	P: 3d4, S: 1d8+2	(T) –3 CA/3	Étourdissement (C/M)
Enc. : 20 po	GM	24/39/54	P: 4d4, S: 1d10+2	(T) –4 CA/4	Étourdissement (C/M)
SARBACANE (<60 cm)	BS	3/6/9	sans	– – –	Poison
(C) [P = D]	CP	4,5/6/9	sans	– – –	Poison (JP–1)
✋✪➸◉	EX	4,5/7,5/10,5	sans	– – –	Poison (JP–2)
Px : 3 po	MA	6/7,5/10,5	sans	– – –	Poison (JP–3)
Enc. : 6 po	GM	7,5/9/12	sans	– – –	Poison (JP–4)
SARBACANE (60+ cm)*	BS	6/7,5/9	sans	– – –	Poison)
(C) [P = D]	CP	6/7,5/9	sans	– – –	Poison (JP–1)
✋✋➸○	EX	7,5/9/12	sans	– – –	Poison (JP–2)
Px : 6 po	MA	9/10,5/12	sans	– – –	Poison (JP–3)
Enc. : 15 po	GM	9/12/15	sans	– – –	Poison (JP–4)

ARMES TENUES À LA MAIN, LANCÉES FACILEMENT

ARME	NM	PORTÉES	DÉGÂTS	DÉFENSE	EFFETS SPÉCIAUX
DAGUE	BS	3/6/9	1d4	– – –	– – –
(B) [P = T]	CP	4,5/7,5/10,5	1d6	(T) –1 CA/1	Dégâts doublés (20)
✋✪✯◉	EX	6/9/13,5	2d4	(T) –2 CA/2	Dégâts doublés (19-20)
Px : 3 po	MA	7,5/10,5/15	P: 3d4, S: 2d4+2✯	(T) –2 CA/2	Dégâts doublés (18-20)
Enc. : 10 po	GM	9/15/18	P: 4d4, S: 3d4+1✯	(T) –3 CA/3	Dégâts doublés (17-20)
FILET*	BS	3/6/9	sans	– – –	Immobilisation §
(C) [P = N]	CP	4,5/7,5/10,5	sans	(D) –2 CA/1	Immobilisation § (JP–1)
✋✪✯○	EX		sans	(D) –4 CA/2	Immobilisation § (JP–2)
✋✋✯●	MS		sans	(D) –6 CA/3	Immobilisation § (P : JP–4) (S : JP–2)
Px : 10 pa/m²					
Enc. : 10 po/m²	GM		sans	(D) –8 CA/4	Immobilisation § (P : JP–6) (S : JP–3)
HACHE	BS	3/6/9	1d6	– – –	– – –
(B) [P = N]	CP	4,5/7,5/10,5	1d6+2	(N) –1 CA/1	– – –
✋✪✯◉	EX	7,5/10,5/13,5	1d6+3	(N) –2 CA/2	– – –
Px : 4 po	MA	9/12/15	P: 2d4+4, S: 1d6+4✯	(N) –3 CA/3	– – –
Enc. : 30 po	GM	12/15/18	P: 2d4+7, S: 1d6+6✯	(N) –3 CA/3	– – –
JAVELOT	BS	9/18/27	1d6	– – –	– – –
(X) [P = T]	CP	9/18/27	1d6+2	– – –	– – –
✋✪✯○	EX	12/24/36	1d6+4	– – –	– – –
Px : 1 po	MA	12/24/36	P: 1d6+6, S: 1d4+6✯	– – –	– – –
Enc. : 20 po	GM	15/30/45	P: 1d6+9, S: 1d4+8✯	– – –	– – –
LANCE*✓	BS	6/12/18	1d6	– – –	Réception
(B) [P = D]	CP	6/12/18	1d6+2	– – –	Réception
✋✪✯●	EX	12/18/22,5	2d4+2	– – –	Réception + étourdisst.
Px : 3 po	MA	12/18/22,5	2d4+4	– – –	Réception + étourdisst.
Enc. : 30 po	GM	18/22,5/27	2d4+6	– – –	Réception + étourdisst.
MARTEAU DE LANCER*	BS	3/6/9	1d4	– – –	– – –
(M) [P = N]	CP	3/6/9	1d4+2	(N) –1 CA/2	Étourdissement (C/M)
✋✪✯○	EX	6/9/13,5	1d6+2	(N) –2 CA/3	Étourdissement (C/M)
Px : 4 po	MA	6/9/13,5	P: 1d6+4, S: 1d4+4✯	(N) –3 CA/4	Étourdissement (C/M)
Enc. : 25 po	GM	9/15/18	P: 1d6+6, S: 1d4+6✯	(N) –4 CA/5	Étourdissement (C/M)
OBJET LANCÉ	BS	3/9/15	Pierre : 1-3✯	– – –	Étourdissement (C)
(B) [P = D]			Huile enflammée : 1d8✯	– – –	Ignition
✋✪✯◉			Eau bénite : 1d8✯	– – –	– – –
TRIDENT*	BS	3/6/9	1d6	– – –	– – –
(C) [P = N]	CP	3/6/9	1d8+1	– – –	Empalement (4 DV)
✋✪✯○	EX	6/9/13,5	1d8+4	– – –	Empalement (7 DV)
Px : 5 po	MA	6/9/13,5	P: 1d8+6, S: 1d6+6✯	– – –	Empalement (10 DV)
Enc. : 25 po	GM	9/13,5/18	P: 1d6+9, S: 1d4+8✯	– – –	Empalement (15 DV)

Abréviations

Arme présentée dans :

(B)	D&D® *Règles de base*	✋	Arme à une main	*	Note spéciale, voir descriptif de l'arme	d	Type de dé à lancer
(X)	D&D® *Règles expert*	✋✋	Arme à deux mains, perte systématique de l'initiative	pa	Valeur en pièces d'argent	– –	Non applicable
(C)	D&D® *Règles compagnon*	✪	Un bouclier peut être utilisé avec l'arme	Px	Prix	JP	Modificateur du jet de protection contre l'arme
(M)	D&D® *Règles master*	➸	Dispositif de tirs de projectiles	Enc.	Encombrement	–1 CA/1	Le bonus à la CA du personnage n'est valable que contre le nombre d'attaques/round indiqué. Dans la plupart des cas, ce bonus est limité à une catégorie d'adversaires.
(P)	Type de cible primaire	✯	L'arme peut être lancée	po	Pièces d'or (valeur ou encombrement)		
(S)	Type de cible secondaire	✝	Arme de mêlée, rarement ou jamais lancée	NM	Niveau de maîtrise		
(T)	Créature attaquant avec des armes tenues en main ou lancées	➹	L'arme ne peut être utilisée qu'en charge	BS	Base		
(N)	Créature attaquant avec une arme de jet ou des armes naturelles	◉	Petite arme	CP	Compétent	DV	Dés de vie
(D)	Tous les types de cibles, pas de distinction	○	Arme moyenne	EX	Expert	✓	L'arme peut être utilisée contre une charge
		●	Grande arme, généralement à deux mains	MA	Maître	C/M/L	Portée courte/moyenne/longue
				GM	Grand-Maître	§	Voir *effets spéciaux* pour les précisions
				sans	Insignifiant, traiter comme nul		

TABLEAUX DES ARMES

ARMES UNIQUEMENT TENUES À LA MAIN

ARME	NM	DÉGÂTS	DÉFENSE	EFFETS SPÉCIAUX
BÂTON*	BS	1d6	– – –	
(M) [P = D]	CP	1d6+2	(D)–1CA/2	Déviation (1)
✋✋†○	EX	1d8+2	(D)–2CA/2	Déviation (2)
Px : 5 po	MA	P : 1d8+5 S : 1d6+4	(D)–3CA/3	Déviation (3)
Enc. : 40 po	GM	P : 1d8+7 S : 1d6+7	(D)–4CA/4	Déviation (4)
BOUCLIER À CORNE*	BS	1-2	(D)–1CA/1	Seconde attaque
(1 lame)	CP	2-4	(D)–1CA/1	Seconde attaque
(M) [P = D]	EX	1d4+1	(D)–1CA/1	Seconde attaque
✋†⦿	MA	P : 1d4+3 S : 1d6+1	(D)–1CA/1	Seconde attaque
Px : 15 po Enc. : 20 po	GM	P : 1d4+5 S : 1d6+2	(D)–1CA/1	Seconde attaque
BOUCLIER À COUTEAUX*	BS	1d4+1	(D) –1 CA	2e attaque + rupture (1-2 lames)
(M) [P = D]	CP	1d6+1	(D) –1 CA	2e attaque + rupture
✋†⦿	EX	2d4+1	(D) –2 CA	2e attaque + rupture
Px : 65 po	MA	P : 3d4 S : 2d4+2	(D) –2 CA	2e attaque + rupture
Enc. : 70 po	GM	P : 4d4 S : 3d4+1	(D) –2 CA	2e attaque + rupture
BOUCLIER À CROCS*	BS	1d4+1	(D) –1 CA	2e attaque + rupture
(1 - 5 lames)	CP	1d6+2	(D) –2 CA	2e attaque + rupture
(M) [P = D]	EX	2d4+2	(D) –2 CA	2e attaque + rupture
✋✋†●	MA	P : 2d4+4 S : 1d6+5	(D) –3 CA	2e attaque + rupture
Px : 200 po Enc. : 275 po	GM	P : 2d4+6 S : 1d8+5	D) –3 CA	2e attaque + rupture
BOUCLIER À ÉPÉE*✓	BS	1d4+2	(D)–1CA/2	2e attaque + rupture
(1 - 2 lames)	CP	1d6+3	(D)–1CA/2	2e attaque + rupture
(M) [P = D]	EX	1d6+4	(D)–2CA/3	2e attaque + rupture
✋†○	MA	P : 1d6+7 S : 1d4+7	(D)–2CA/3	2e attaque + rupture
Px : 200 po Enc. : 185 po	GM	P : 1d6+9 S : 1d4+9	(D)–3CA/4	2e attaque + rupture
ÉPÉE À DEUX MAINS*	BS	1d10	– – –	– – –
(B) [P = N]	CP	2d6+1	– – –	Étourdit+déviation (1)
✋✋†●	EX	2d8+2	– – –	Étourdit+déviation (2)
Px : 15 po	MA	P : 3d6+3 S : 2d8+3	– – –	Étourdit+déviation (2)
ENC. : 100 po	GM	P : 3d6+6 S : 3d6+2	– – –	Étourdit+déviation (3)
ÉPÉE BÂTARDE*	BS	1d6+1	– – –	– – –
(C) [P = T]	CP	1d6+3	(T)–1CA/1	– – –
✋✪†●	EX	1d6+5	(T)–2CA/2	Déviation (1)
Px : 15 po	MA	P : 1d8+8 S : 1d6+7	(T)–3CA/2	Déviation (1)
Enc. : 80 po	GM	P : 1d8+10 S : 1d6+8	(T)–4CA/3	Déviation (2)
FOUET*	BS	1-2		Immobilisation §
(C) [P = N]	CP	1d4	(N)–2CA/2	Immob. (JP–1)§
✋✪†○	EX	1d4+1	(N)–3CA/3	Immob. (JP–1)§
Px : 3 po/m	MA	P : 1d4+3 S : 3-5	(N)–4CA/3	Immob. (JP–3)§
Enc. : 30 po/m	GM	P : 1d4+5 S : 4-6	(N)–4CA/4	Immob. (JP–4)§
HACHE D'HAST*	BS	1d10	– – –	– – –
(M) [P = T]	CP	1d10+3	(T)–1CA/1	Déviation (1)
✋✋†●	EX	1d10+6	(T)–2CA/1	Déviation (1)
Px : 5 po	MA	P : 1d10+10 S : 1d10+8	(T)–2CA/2	Déviation (2)
ENC. : 120 po	GM	P : 1d8+16 S : 1d8+12	(T)–3CA/2	Déviation (2)
HALLEBARDE*	BS	1d10	– – –	Renvers. + désarm.
(M) [P = N]	CP	1d10+2	(T)–1CA/1	Renv. (JP–1)+désarm.
✋✋†●	EX	1d10+5	(T)–2CA/1	Renv. (JP–2)+déviation (1)+désarm.
Px : 7 po	MA	P : 1d8+10 S : 1d8+8	(T)–2CA/2	Renv. (JP–3)+déviation (1)+désarm.
Enc. : 150 po	GM	P : 1d6+15 S : 1d6+12	(T)–3CA/2	Renv. (JP–4)+déviation (2)+désarm.
LANCE*✓	BS	1d10	– – –	Charge
(M) [P = N]	CP	1d10+3	(N)–2CA/1	Charge
✋✪➚●	EX	1d10+7	(N)–3CA/1	Charge
Px : 10 po	MA	P : 1d8+12 S : 1d8+10	(N)–3CA/2	Charge
Enc. : 180 po	GM	P : 1d8+16 S : 1d6+12	(N)–4CA/2	Charge
MATRAQUE*	BS	1-2	– – –	Inconscience §
(C) [P = T]	CP	2-4	– – –	Inconscience (JP–1) §
✋✪†⦿	EX	1d4+1	– – –	Inconscience (JP–2) §
Px : 5 po	MA	P : 1d4+3 S : 1d6+1	– – –	Inconscience (JP–3) §
Enc. : 5 po	GM	P : 1d4+5 S : 1d6+2	– – –	Inconscience (JP–4) §
PIQUE*✓	BS	1d10	– – –	– – –
(M) [P = T]	CP	1d12+2	(T)–2CA/1	Déviation (1)
✋✋†●	EX	1d12+5	(T)–2CA/2	Déviation (1)
Px : 3 po	MA	P : 1d12+9 S : 1d10+8	(T)–3CA/2	Déviation (2)
Enc. : 80 po	GM	P : 1d10+14 S : 1d8+10	(T)–3CA/3	Déviation (2)

ARMES TENUES À LA MAIN, RAREMENT LANCÉES

ARME	NM	PORTÉES	DÉGÂTS	DÉFENSE	EFFETS SPÉC.
ÉPÉE BÂTARDE*	BS	– – –	1d8+1	– – –	– – –
(C) [P = T]	CP	– – –	1d8+3	– – –	Déviation (1)
✋✋†●	EX	–/–/1,5	1d8+5✯	(T)–1CA/1	Déviation (1)
Px : 15 po	MA	–/–/1,5	P : 1d10+8 S : 1d8+7✯	(T)–2CA/2	Déviation (2)
Enc. : 80 po	GM	–/1,5/3	P : 1d12+10 S: 1d10+8✯	(T)–3CA/2	Déviation (3)
ÉPÉE COURTE	BS	– – –	1d6	– – –	– – –
(B) [P = T] ✋✪†⦿	CP	– – –	1d6+2	(T)–1CA/1	Déviation (1), désarmement (JP)
Px : 7 po Enc. : 30 po	EX	–/3/6	1d6+4✯	(T)–2CA/2	Déviation (2), désarmement (JP–2)
	MA	–/3/6	P : 1d6+7 S: 1d4+7✯	(T)–2CA/3	Déviation (3), désarmement (JP–4)
	GM	3/6/9	P : 1d6+9 S: 1d4+9✯	(T)–3CA/4	Déviation (3), désarmement (JP–6)
ÉPÉE NORMALE	BS	– – –	1d8	– – –	– – –
(B) [P = T] ✋✪†○	CP	– – –	1d12	(T)–2CA/1	Déviation (1), désarmement
Px : 10 po Enc. : 60 po	EX	–/1,5/3	2d8✯	(T)–2CA/2	Déviation (2), désarmement (JP–1)
	MA	–/1,5/3	P : 2d8+4 S: 2d6+4✯	(T)–3CA/3	Déviation (2), désarmement (JP–2)
	GM	1,5/3/4,5	P : 2d6+8 S: 2d4+8✯	(T)–4CA/3	Déviation (3), désarmement (JP–4)
HACHE DE BATAILLE	BS	– – –	1d8	– – –	– – –
(B) [P = N]	CP	– – –	1d8+2	(N)–2CA/2	Retard
✋✋†○	EX	–/1,5/3	1d8+4*	(N)–3CA/2	Retard
Px : 7 po	MA	–/1,5/3	P : 1d8+8 S: 1d8+6✯	(N)–3CA/3	Retard+étourdit
Enc. : 60 po	GM	1,5/3/4,5	P : 1d10+10 S: 1d8+8✯	(N)–4CA/4	Retard+étourdit
GOURDIN (TORCHE)	BS	– – –	1d4	– – –	– – –
(B) [P = N]	CP	– – –	1d6+1	(D)–1CA/2	Déviation (1)
✋✪†○	EX	–/4,5/7,5	1d6+3✯	(D)–2CA/2	Déviation (1)
Px : 3 po	MA	–/4,5/7,5	P : 1d6+5 S: 1d4+5✯	(D)–3CA/3	Déviation (2)
Enc. : 50 po	GM	3/7,5/12	P : 1d6+6 S: 1d4+6✯	(D)–4CA/4	Déviation (2)
MARTEAU DE GUERRE	BS	– – –	1d6	– – –	– – –
(B) [P = T]	CP	– – –	1d6+2	(N)–2CA/2	– – –
✋✪†○	EX	–/3/6	1d8+2✯	(N)–3CA/3	– – –
Px : 5 po	MA	–/3/6	P : 1d8+5 S: 1d6+4✯	(N)–4CA/3	– – –
Enc. : 50 po	GM	3/6/9	P : 1d8+7 S: 1d6+7✯	(N)–5CA/4	– – –
MASSE	BS	– – –	1d6	– – –	– – –
(B) [P = D]	CP	– – –	2d4	(T)–1CA/1	– – –
✋✪†○	EX	–/3/6	2d4+2✯	(T)–2CA/2	– – –
	MA	–/3/6	2d4+4✯	(T)–3CA/3	– – –
	GM	3/6/9	2d4+6✯	(T)–4CA/3	– – –

Effets spéciaux

Niveau ou dés de vie de la victime	Bonus au jet de protection	Résultats d'un échec au jet de protection				
		SARBACANE	FILET	MATRAQUE		
				base/compétent	expert/maître	grand-maître
jusqu'à 1	aucun	mort	immobilisation	inconscience	inconscience	inconscience
1 +1 à 3	+1	75 % pv + paralysie	immobilisation	inconscience	inconscience	inconscience
3 +1 à 6	+2	50 % pv + paralysie	ralentissement	étourdissement	inconscience	inconscience
6 +1 à 9	+3	50 % pv	ralentissement	étourdissement	étourdissement	inconscience
9 +1 à 12	+4	25 % pv	retard	retard	étourdissement	étourdissement
12 +1 à 16	+5	25 % pv	retard	retard	retard	étourdissement
16 +1 ou plus	+5	10 % pv	retard	retard	retard	retard
Jet de protection requis :		poison	rayon mortel		rayon mortel	

Niveau ou dés de vie de la victime	Bonus au jet de protection	Résultats d'un échec au jet de protection		
		BOLAS ou FOUET		
		base/compétent	expert/maître	grand-maître
jusqu'à 1	Aucun	immobilisation	immobilisation	immobilisation
1 + 1 à 3	+1	immobilisation	immobilisation	immobilisation
3 + 1 à 6	+2	ralentissement	immobilisation	immobilisation
6 + 1 à 9	+3	ralentissement	ralentissement	immobilisation
9 + 1 à 12	+4	retard	ralentissement	ralentissement
12 + 1 à 16	+5	retard	retard	ralentissement
16 + 1 ou plus	+5	retard	retard	retard
Jet de protection requis :			rayon mortel	

Charge : si l'utilisateur charge sur 18 m ou plus et atteint sa cible, les dégâts sont doublés.

Désarmement : l'utilisateur peut tenter de désarmer un adversaire au lieu de porter une attaque normale. Il doit réussir un jet pour toucher, puis la victime peut éviter d'être désarmée en réussissant un jet sous sa dextérité avec 1d20. Si l'attaquant a accès à l'option de guerrier désarmement, la victime subit un malus de 5 à son jet. Les scores de Dextérité des PNJ et des monstres sont déterminés par le MD ou considérés par défaut comme égaux à 11. Pour chaque niveau de maîtrise de l'attaquant au-delà du niveau de base, la victime subit un malus de 1 à son jet.

Déviation : en plus des attaques qu'il effectue, l'utilisateur de cette arme peut tenter de dévier un certain nombre de coups portés contre lui avec des armes de mêlée ou de jet. Ce nombre est indiqué dans le tableau des armes. Pour dévier une attaque, le personnage doit réussir un jet de protection contre les rayons mortels.

Doubles dégâts : sur un jet naturel du nombre indiqué, l'arme inflige des dégâts doublés.

Empalement : l'utilisateur de cette arme peut décider d'embrocher son ennemi plutôt que de porter des attaques successives, à condition que celui-ci n'ait pas plus de dés de vie que le nombre indiqué, et pas plus de 9 DV dans tous les cas. Si l'attaque réussit, l'arme reste coincée dans le corps de l'ennemi et ne peut en être retirée avant 5 à 8 (1d4+4) rounds. La victime subit automatiquement 16 points de dégâts par round tant qu'elle reste embrochée.

Étourdissement : si la victime est approximativement de la même taille que l'attaquant ou plus petite, elle est étourdie si elle rate un jet de protection contre les rayons mortels. Une créature étourdie se déplace au tiers de sa vitesse normale ; elle ne peut ni attaquer ni lancer de sorts et subit un malus de 2 à sa classe d'armure et à ses jets de protection. À chaque round, elle a droit à un nouveau jet de protection pour recouvrer ses esprits. Dans le cas des attaques par projectiles, cet effet spécial est limité aux portées indiquées.

Étranglement : si l'attaquant obtient un résultat naturel égal au nombre indiqué dans le tableau des armes, la victime doit réussir un jet de protection contre les rayons mortels ou être paralysée et mourir 3 à 8 (1d6+2) rounds plus tard, à moins d'être secourue. Si elle est libérée, elle reste paralysée pendant 2 à 12 rounds.

Ignition : le feu a une chance à chaque round, égale à 5 % par point de dégâts infligé, d'enflammer tout ce qui peut brûler. Si un objet prend feu, il brûlera pendant 1 à 6 rounds, causant 1 à 4 points de dégâts chaque round.

Immobilisation : une victime immobilisée ne peut ni attaquer, ni lancer des sorts, ni se déplacer. Elle a droit à un jet de protection contre les rayons mortels à chaque round pour se libérer.

Incompétence : un combattant qui manie une arme avec laquelle il est incompétent attaque au niveau basique mais n'inflige que la moitié des dégâts. Les armes de tir de projectiles subissent un malus de 1 à tous leurs jets pour toucher.

Inconscience : la victime est inconsciente pendant 1d100 rounds.

Mort : la victime se retrouve avec 0 point de vie.

Paralysie : il existe deux catégories de paralysie. La première fige une créature sur place pendant 16 tours. Une créature paralysée est consciente de ce qui l'entoure, mais elle ne peut ni bouger, ni attaquer, ni parler, ni lancer des sorts. La seconde catégorie résulte d'une tentative d'étranglement qui a échoué ; elle laisse la victime dans un état de faiblesse telle qu'elle ne peut pas se déplacer pendant 2 à 12 rounds. Les attaques contre une créature paralysée réussissent automatiquement. N'importe quel sort de soins peut annuler les effets d'une paralysie, mais dans ce cas, il ne soigne aucun dégât.

Poison : voir la table des effets spéciaux.

Ralentissement : la victime ne peut se déplacer et attaquer qu'à la moitié de sa vitesse normale. Elle ne peut par ailleurs lancer aucun sort.

Réception de charge : si l'utilisateur est conscient qu'un ennemi est en train de le charger, son arme peut servir à contrer la charge. En cas de succès, les dégâts sont doublés.

Renversement : au lieu de porter une attaque normale, l'utilisateur de cette arme peut tenter d'accrocher son ennemi pour le faire chuter. Il doit d'abord réussir un jet pour toucher. Si cette attaque réussit, elle inflige le minimum de dégâts et la victime a droit à un jet de protection contre la paralysie pour ne pas tomber à terre. Les attaques contre un adversaire à terre bénéficient d'un bonus de +4 au jet pour toucher. Un combattant à terre subit par ailleurs un malus de 4 à ses jets de protection et un malus de 2 à ses jets pour toucher. Il lui faut un round pour se remettre debout.

Retard : la victime doit réussir un jet de protection ou perdre l'initiative au round suivant. En l'absence de précision, il s'agit d'un jet de protection contre la paralysie. Dans le cas d'une attaque par projectile, cet effet est limité aux portées indiquées.

Rupture : à chaque fois que l'utilisateur du bouclier ou son adversaire obtient le score exact pour toucher, lancez 1d10. Si le résultat du jet est compris entre 1 et 5, une des lames du bouclier se brise.

Seconde attaque : l'utilisateur peut effectuer une seconde attaque avec un bouclier offensif quand il se bat avec une autre arme à une main.

% pv : La victime perd ce pourcentage de son total original de points de vie.

Les informations historiques qui suivent ont pour objet de stimuler l'imagination et de donner un aperçu plus détaillé de la guerre de siège médiévale.

La section de la *machine de guerre* consacrée au déroulement d'un siège considère que tout ou partie des armes qui suivent sont employées, ainsi que les moyens de défense en rapport. Vous pouvez également utiliser ce système pour déterminer rapidement l'issue d'un assaut dirigé contre un ouvrage fortifié (qu'il s'agisse d'une ville fortifiée ou d'une gigantesque place forte).

Tous les assauts dirigés contre des forteresses n'évoluent toutefois pas en sièges. C'est particulièrement vrai si de puissants jeteurs de sorts sont impliqués, car la magie peut accélérer grandement la résolution de certaines situations.

Si les protagonistes disposent de puissants magiciens, le conflit peut se conclure rapidement, selon les tactiques employées. Les règles de la *machine de guerre* ne sont pas adaptées à ce genre de situations. Il vaut mieux résoudre la bataille au cours d'une séance de jeu dédiée.

Si un siège s'éternise, il est crucial de tenir à jour le paiement et l'entretien des troupes ainsi que leur approvisionnement. Historiquement, les contraintes financières ont toujours constitué le plus grand obstacle aux guerres de siège (et cela doit transparaître dans le jeu).

Les joueurs engagés dans un siège doivent convenir d'une méthode de résolution. Il existe trois méthodes :

1. Jouer une séance normale de D&D® ayant pour cadre le siège.
2. Utiliser la *machine de siège* (une extension des règles de la *machine de guerre* spécialement adaptée aux sièges).
3. Utiliser les règles de base de la *machine de guerre*.

1. ***Séance de jeu normale :*** tous les joueurs doivent se familiariser avec les engins de siège, sans tenir compte des informations relatives à la machine de guerre. Ils doivent en outre lire les informations spécifiques concernant les dégâts (ci-après).

2. ***Machine de siège :*** cette section donne des instructions précises pour utiliser le système de la machine de siège. Prenez connaissance des descriptions générales des engins, puis enchaînez avec les règles de la machine de siège.

3. ***Règles de base de la machine de guerre :*** reportez-vous aux règles de l'ouvrage *compagnon* de D&D®. Lors d'un siège, le défenseur bénéficie d'un bonus de +50 à son indice de bataille (IB). Se reporter à la phase 4 : les résultats du combat, dans le livre *compagnon* de D&D®, livret 2, p. 14, en tenant compte des modifications mineures à appliquer pour les sièges, en p. 15.

Fortifications

Remarque générale : les classes d'armure des constructions ne sont utilisées que pour les attaques par projectiles ; on leur substituera une CA de 6 en cas d'attaque rapprochée. Les éléments de muraille ou de tour (tels qu'une porte, une fenêtre, etc.) sont difficiles à atteindre intentionnellement par un tir de projectile, mais on considérera qu'une attaque réussie contre une CA de –4 atteint la structure à proximité de l'élément visé.

Les murs des bâtiments en pierre sont épais de 30 cm ; toutes les autres structures (barbacanes, portes, tours, etc.) ont une épaisseur de 75 cm.

Les bonus d'IB des règles de la machine de guerre ne bénéficient qu'à l'armée défensive, et uniquement si elle reste retranchée dans ses fortifications. Ils remplacent le bonus standard de +50 apporté par une structure fortifiée (et tous les autres ; voir la *machine de siège* pour plus de précisions).

Description des équipements et des PNJ spécialistes

Vocabulaire tactique

Les descriptions ci-dessous recensent les tactiques éligibles par les armées qui prennent d'assaut une structure fortifiée :

Bombardement : les forces assaillantes prennent position loin de leur cible, mais à portée des engins d'artillerie. Le combat se résume à des tirs d'artillerie ; il n'y a aucun engagement au corps à corps ni tir de projectiles.

Harcèlement : les forces assaillantes prennent position à portée de tir de projectiles. Le combat, intermittent, prend toutes les formes possibles excepté l'engagement au corps à corps.

Assaut : les forces assaillantes tentent de pénétrer les fortifications par tous les moyens. Le combat consiste avant tout en un engagement au corps à corps. Il y a quelques tirs de projectiles, mais en général l'artillerie reste muette.

Les armes de siège

Cette section décrit trois catégories d'armes de siège : l'artillerie (catapultes et trébuchets, ou engins à tir courbe), les engins à tir tendu (balistes), et les engins de brèche (béliers et trépans). Lors d'un siège, l'artillerie et les engins à tir direct sont utiles aussi bien aux attaquants qu'aux défenseurs. En revanche, les engins de brèche ne sont utilisés que par les attaquants.

L'artillerie (armes à tir courbe)

L'artillerie est utilisée à longue portée pour endommager les constructions adverses. Les créatures et les équipements peuvent aussi être atteints, quoique les cibles mobiles ne puissent être expressément visées.

Il faut un artilleur (voir les PNJ spécialistes) pour chaque pièce d'artillerie. Les jets pour toucher sont résolus par rapport au niveau de l'artilleur (sur la table des guerriers). Tous les membres de son équipe doivent être entraînés et expérimentés.

Il est possible d'utiliser l'artillerie pour un tir de barrage, à 150 % des capacités des engins pendant une semaine (avec une augmentation en proportion de l'IB, des munitions utilisées, etc.). Un tel effort doit être suivi d'une semaine de repos ou de tir léger, ce qui implique des pénalités (IB réduit de moitié, etc.).

Les munitions d'artillerie

Les munitions se déclinent en trois types de projectiles : les charges normales, la poix et le feu grégeois, et les projectiles spéciaux.

Les **charges normales** sont de simples pierres, ordinairement de 15 à 60 cm de diamètre. Elles peuvent infliger des dégâts à tous les types de cibles.

La **poix** et le **feu grégeois** sont des substances inflammables visqueuses, que les artilleurs enflamment habituellement juste avant le tir. Le feu grégeois est constitué de poix enrichie de substances minérales qui font que le feu prend plus rapidement et qu'il est plus difficile à éteindre. L'utilisation de la poix nécessite que la pièce d'artillerie ait été spécialement préparée par adjonction d'une corbeille ou d'une gangue protectrice en métal pour éviter qu'elle soit endommagée. La poix et le feu grégeois peuvent mettre le feu à n'importe quelle cible, mais n'infligent de dégâts qu'aux structures et aux créatures inflammables.

On appelle projectiles spéciaux tous les objets inhabituels et toutes les créatures. Au Moyen Âge, on projetait au moyen de l'artillerie des animaux malades à l'intérieur des fortifications adverses (cette pratique est toutefois beaucoup moins efficace dans le jeu, étant donné que les clercs peuvent facilement endiguer les maladies). On renvoyait également des cadavres ennemis vers leur forteresse pour saper le moral des survivants.

Il est possible d'arrimer une catapulte à un bateau, mais pas un trébuchet. Les charges normales sont plus petites dans l'artillerie navale que dans l'artillerie terrestre. En revanche, elles sont travaillées plus soigneusement et présentent des arêtes saillantes, ce qui leur confère une efficacité maximale pour un poids réduit.

Les dégâts des tirs et les coûts hebdomadaires de réapprovisionnement en munitions (voir p. 28) supposent que les projectiles sont des charges normales. Les coûts doivent être déduits du trésor domanial du seigneur qui a recours à l'artillerie. Ils correspondent plus à une valorisation du temps et des efforts investis qu'à de la monnaie sonnante et trébuchante.

Lors d'un siège, la plupart des tirs d'artillerie ratent leurs cibles. Les pierres peuvent alors être récupérées et réutilisées. Il est d'autre part souvent possible d'extraire des blocs de pierre à proximité de l'emplacement du siège, et on peut aussi utiliser des pans de murailles écroulés.

Les défenseurs peuvent diminuer les coûts afférents aux munitions en réemployant les pierres des assaillants ou les débris de leurs propres fortifications.

Les catapultes (fig. 1)

Une catapulte est une énorme cuillère montée sur une armature en bois. L'extrémité du manche, fixée à des cordes torsadées, est maintenue en position quasi verticale par la pression de ces cordes. En abaissant l'extrémité creuse de la cuillère, on accroît cette tension. Une fois la cuillère horizontale, celle-ci est stabilisée, chargée avec un projectile, puis relâchée. Elle pivote alors brusquement vers le haut et vient heurter une barre qui stoppe brutalement son mouvement. La charge décrit une trajectoire en cloche, la distance parcourue dépendant de la tension dans les cordes. Un artilleur expérimenté peut doser cette pression en fonction de la distance de la cible.

Deux types de catapultes prédominent (légères et lourdes). Toutes deux peuvent être montées sur un attelage à roues et tractées.

Catapulte légère : cet engin est mentionné dans le livre *expert* de D&D®, mais les règles d'artillerie décrites ici se substituent à toute indication antérieure. Quand une structure fortifiée assiégée est à proximité d'une rade, d'un lac ou d'une côte, il est possible d'utiliser conjointement des catapultes terrestres et des catapultes montées sur des navires.

Catapulte lourde : cette arme est très similaire à la précédente, mais elle peut lancer des projectiles plus lourds et sa portée est supérieure.

Le trébuchet (fig. 2)

D'une certaine manière, cet engin est proche de la catapulte. Il est constitué d'un axe de bois massif à l'extrémité duquel est fixée une fronde. L'ensemble est supporté par une armature en bois dont la forme rappelle une balançoire. Le trébuchet n'est pas actionné par un système de pression exercée sur des cordes tendues. La poutre repose sur un pivot qui permet de distinguer deux bras, un de chaque côté. Au bras qui fait face à la cible (le plus court), est attaché un filet ou une corbeille de grande taille qu'on remplit de lest. À l'aide de cordages, le bras le plus long est tiré vers le bas et maintenu en position basse pendant le chargement de la fronde.

Quand les cordages sont relâchés, le lest fait pivoter vers le bas le bras auquel il est fixé, alors que le bras de la fronde, libéré, se redresse violemment. Le mouvement de la fronde est naturellement ralenti quand le lest atteint sa position la plus basse ; elle s'ouvre et libère sa charge, qui se retrouve propulsée vers le haut selon une trajectoire en cloche. La portée du tir est fonction de la quantité de lest dans le filet ou la corbeille, et du rapport de longueur entre les deux bras de l'axe.

Les armes à tir tendu

Une arme à tir tendu sert à projeter un trait en ligne droite et à grande vitesse, plutôt qu'une charge selon une trajectoire indirecte et relativement lente. Les arcs, les arbalètes et les frondes sont des armes à tir tendu. La baliste (fig. 3) est un exemple d'arme à tir tendu de grande taille couramment utilisée lors des sièges.

Une baliste est très semblable à une simple arbalète (l'arbalète a d'ailleurs été inspirée par la baliste). Elle est toutefois beaucoup plus massive (1,50 à 3 m de long), et repose sur un socle ou un chariot. Seule la plus grande version de cette arme (munie de roues) est décrite ici ; il existe des versions de taille réduite qui infligent proportionnellement moins de dégâts et dont la portée est moindre. L'espringale médiévale mesurait environ la moitié de la taille de la baliste décrite ici.

Les projectiles d'une baliste ressemblent à des lances à large tête. Cette arme est quasiment inutile contre les constructions, mais elle peut infliger quelques dégâts aux équipements. Toutefois, à l'image de l'arbalète, il s'agit avant tout d'une arme efficace contre les créatures.

Les jets pour toucher sont calculés comme si la baliste était un guerrier d'un niveau égal à son nombre de servants. Il n'y a pas besoin d'un spécialiste pour diriger les opérations, mais toute l'équipe doit avoir bénéficié d'un entraînement.

Les armes de brèche

Une arme de brèche est un engin capable de percer un trou (une brèche) dans une muraille ou toute autre construction. Il existe deux méthodes pour parvenir à ce résultat : marteler la muraille jusqu'à rupture ou bien forer un trou à travers. À chacune de ces méthodes correspond un type d'arme (respectivement le bélier et le trépan).

Les armes de brèche ne servent que lors des assauts, uniquement pour les assaillants. Elles ne nécessitent le concours d'aucun spécialiste, et les équipes de servants n'ont besoin que d'une formation minimale, voire d'aucune.

Les armes de brèche résistent bien au feu qui ne leur inflige que la moitié des dégâts habituels (que ce soit à l'impact ou lors de la combustion).

Le bélier (fig. 4)

Un bélier est une poutre de bois lourde et épaisse, ou un engin similaire, dont une des extrémités est généralement métallique. Cette extrémité sert à asséner des coups répétés contre une cible (comme une porte) dans le but de l'endommager par la force brute.

Le nombre de servants nécessaires au maniement d'un bélier est déterminé par sa longueur (un servant par section de 30 cm). Il peut toutefois être transporté par une équipe réduite. Le plus souvent, l'engin est attaché par de robustes chaînes à l'intérieur d'une galerie mobile couverte (munie de roues) ou d'un beffroi (voir « engins de siège divers »). Ainsi, il peut facilement être amené jusqu'à sa cible et manœuvré d'arrière en avant contre cette dernière, par un mouvement oscillant. Ce type d'utilisation ne requiert qu'un servant par section de 60 cm.

Le trépan (fig. 5)

Un trépan ressemble d'une certaine manière à un bélier suspendu. Il s'agit d'un engin long et pesant, en forme de poutre, suspendu à des chaînes, avec une pointe métallique en forme de tire-bouchon. Contrairement au bélier, il n'est pas solidement fixé, mais repose sur un entrelacs de chaînes qui permet de lui imprimer aisément un mouvement rotatif. Il est étroitement enveloppé dans un faisceau de cordes sur lequel tirent à tour de rôle deux équipes de quatre servants positionnés de chaque côté de l'engin, afin d'alterner son sens de rotation. Deux autres servants maintiennent fermement le trépan au contact de sa cible.

Engins de siège divers

Engins d'assaut

Le beffroi (fig. 6)

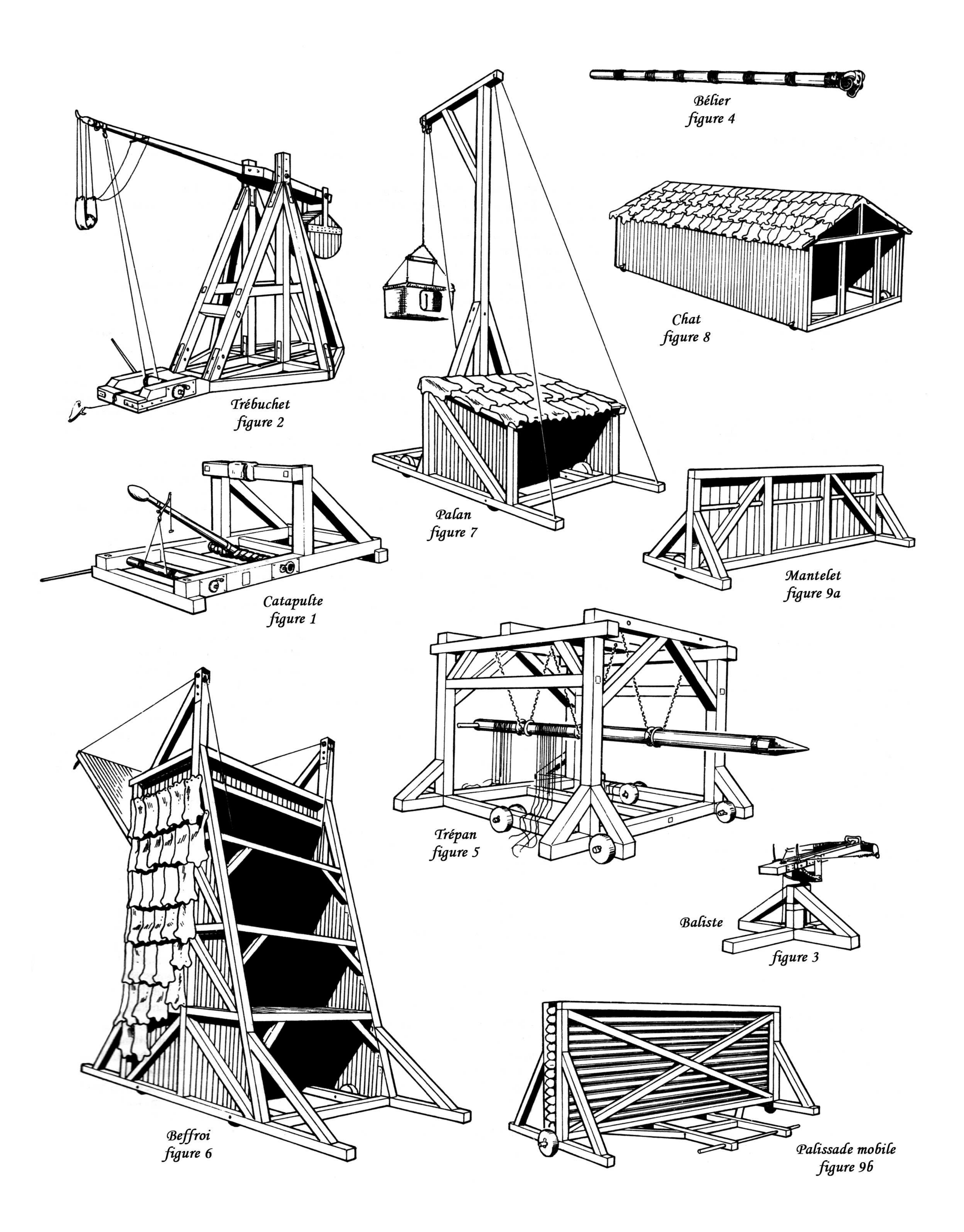
Un beffroi (ou tour de siège) est un escalier fortifié. Dans sa version standard, il est monté sur des roues et mesure dix mètres de haut ; il se compose d'une robuste armature de bois ceinte de murs peu épais recouverts de peaux d'animaux éventuellement trempées et de couvertures, afin d'absorber les impacts des tirs adverses. L'intérieur de l'ouvrage contient un escalier renforcé. La base du beffroi est percée d'une ou deux portes d'accès. Un pont-levis, disposé près du sommet, peut être manipulé de l'intérieur. Une dernière volée de marches permet d'accéder à une trappe (barrée de l'intérieur) qui s'ouvre sur le toit de l'engin.

Le fonctionnement d'un beffroi est le suivant : il est d'abord tracté ou poussé jusqu'à une muraille. Puis les combattants s'engouffrent par la porte et gravissent les escaliers. Une fois en position, ils basculent le pont-levis qui fait alors office de passerelle vers le sommet de la muraille. Enfin, ils se ruent à la rencontre des défenseurs adverses. Une partie des troupes embarquées peut prendre position sur le toit du beffroi pour couvrir à l'aide d'armes à projectiles les assaillants qui se battent au corps à corps sur la muraille.

Si un beffroi subit une attaque par le feu, il encaisse la totalité des dégâts consécutifs à l'impact, mais le feu prend difficilement (la moitié des chances habituelles).

Le palan (fig. 7)

Un palan sert à soulever des combattants par-dessus une muraille ou une autre construction, ou à les déposer au sommet de remparts. Il consiste en une armature légère semblable à celle du beffroi, avec une longue poutre qui fait saillie, à laquelle est fixée une poulie. Une grande nacelle capable d'accueillir jusqu'à quatre hommes est levée au moyen d'un treuil actionné par des cordages qui passent par la poulie. La vitesse d'ascension dépend à la fois des effectifs de l'équipe en charge du fonctionnement de l'engin et du nombre de combattants embarqués.


Bélier
figure 4
Trébuchet
figure 2
Chat
figure 8
Palan
figure 7
Catapulte
figure 1
Mantelet
figure 9a
Trépan
figure 5
Baliste
figure 3
Beffroi
figure 6
Palissade mobile
figure 9b

En général, on se sert d'un palan pour amener en haut d'une muraille des combattants lourdement armés ou de haut niveau (donc capables de survivre à quelques volées de projectiles avant d'arriver au contact).

L'échelle

L'échelle de siège est une version plus grande et plus robuste de l'échelle habituelle. Il est largement préférable de la mettre en place à l'insu des défenseurs, ou quand ceux-ci sont occupés à protéger leurs fortifications contre un beffroi ou un palan. Dans le cas contraire, ils n'auront aucune difficulté à la renverser ou à la détruire.

Pour renverser une échelle, multipliez par quatre le nombre de défenseurs actifs (maximum quatre). Le résultat donne la valeur du jet de protection que l'assaillant doit réussir chaque round pour que son échelle reste en place.

Autres engins

Les trois engins décrits ci-dessous (chat, mantelet, barricade mobile) ne subissent que la moitié des dégâts dus au feu, aussi bien lors de l'impact que lors de la combustion.

Le chat (fig. 8)

Cet appareil défensif consiste en un châssis léger en bois auquel sont fixées des parois latérales, tandis que l'avant et l'arrière sont ouverts. Le toit est généralement recouvert de peaux de bêtes ou de couvertures trempées afin de réduire la vulnérabilité au feu. Dans sa version standard, un chat mesure habituellement 6 m de long pour 3 m de large et 3 m de haut. Les soldats à l'intérieur bénéficient d'un bonus de 12 points à leur classe d'armure.

Le plus souvent, on suspend un bélier ou un trépan au plafond du chat grâce à des chaînes, ce qui permet d'avancer l'engin à couvert. Un chat peut aussi protéger une équipe de sapeurs.

Le mantelet (fig. 9a)

Un mantelet est un mur de bois muni de roues pour la manœuvrabilité. Dans sa version standard, il mesure 2,40 m de long pour 1,20 m de haut et offre une protection à un maximum de cinq hommes, qui bénéficient alors d'un bonus de 4 à leur classe d'armure.

On utilise souvent un mantelet pour abriter des soldats en train de pousser un beffroi vers une muraille, les servants d'un palan, ou des combattants qui attendent d'être soulevés par un palan. Un mantelet est également utile lors d'une phase de harcèlement.

La palissade mobile (fig. 9b)

Une palissade mobile est un mur de rondins épais, constitué de plusieurs sections indépendantes, et difficile à mouvoir. Chaque section mesure 2,40 m de long pour 1,20 à 1,50 m de haut. Les unités qui s'abritent derrière bénéficient d'un bonus de 8 à leur classe d'armure. Ce type de palissade est généralement utilisé par les assaillants dans le cadre d'un harcèlement à proximité des fortifications adverses.

Dommages structurels

Les valeurs indiquées concernant les dégâts infligés par les créatures, les armes de siège et la magie ne sont applicables que contre les créatures. Les armes de siège et les bâtiments sont quant à eux plus résistants. Les méthodes qui suivent permettent de déterminer le nombre de points de dégâts infligés aux différentes structures. Les différentes catégories de cibles sont définies comme suit :

Le terme *créatures* englobe tous les êtres vivants et morts-vivants, y compris les personnages. Quand une créature est touchée, appliquez les dégâts normaux.

Structures en bois inclut les engins de siège, les navires, les chariots, les cabanes en bois et les parties en bois des bâtiments en pierre.

Structures en pierre se réfère aux murailles, aux édifices et à tout autre type de construction bâtie principalement en pierre, ainsi qu'aux abris naturels formés par des falaises et des collines.

Équipements et structures n'ont droit à aucun jet de protection contre les attaques spéciales.

Attaques perpétrées par des créatures

Les structures en bois peuvent être attaquées par n'importe quelle créature, mais ne subissent que la moitié des dégâts infligés par ses attaques physiques. Toutefois, si la créature attaquante est capable de manger du bois, les dégâts qu'elle inflige ne sont pas minorés.

Seules les créatures dont la taille est au minimum équivalente à celle d'un ogre sont capables d'infliger des dégâts aux structures en pierre au moyen d'attaques physiques. Dans ce cas, les dégâts réels ne sont que de 1 point pour chaque tranche de 5 points infligés, arrondis à l'entier supérieur. Toutefois, si la créature est capable de creuser la pierre, elle inflige des dégâts normaux. Une créature incapable de creuser la pierre encaisse 1 à 6 points de dégâts à chaque fois qu'elle porte une attaque, à moins qu'elle n'utilise une arme.

Les attaques par projectiles n'ont d'effet contre les structures en bois ou en pierre que lorsqu'ils sont tirés par une arme de siège ou lancés par une créature ayant au minimum la taille d'un ogre.

Attaques spéciales

On entend par attaques spéciales tout ce qui se réfère aux facultés naturelles des créatures, aux sorts et aux effets résultants de la magie. Les attaques spéciales qui infligent des dégâts physiques sont traitées comme suit :

Contre les structures en bois :

– les dégâts sont réduits de moitié.

– si l'attaque spéciale est un sort sans aucune indication de dégâts (tel que *désintégration*), ceux-ci sont de 5 points par niveau du sort.

Contre les structures en pierre :

– l'attaque inflige 1 point par d6 de dégâts.

– si les dégâts ne sont pas exprimés à l'aide de d6, ils s'élèvent alors à 1 point par tranche de 5 points, arrondis à l'entier supérieur.

– si l'attaque est un sort sans aucune indication de dégâts, ceux-ci sont alors égaux à 2 points par niveau du sort.

Les autres effets spéciaux sont déterminés comme suit :

Acide : inflige au bois la totalité des dégâts indiqués, mais la pierre ne subit quant à elle que les dégâts structurels normaux.

Armes magiques : les bonus magiques ne sont appliqués qu'après la prise en compte des minorations de dégâts contre les structures.

Chute : les structures en bois et en pierre ne subissent que la moitié des dégâts dus aux chutes.

Cristallisation : cette attaque fragilise aussi bien la pierre que le bois. Toutes les attaques portées contre la section impactée infligent le double des dégâts normaux, jusqu'à un maximum de 50 points. Ensuite, l'effet se dissipe.

Dissolution : ce sort n'affecte que la pierre non façonnée ; il n'a donc aucune utilité contre les murailles d'un château. S'il est lancé contre les fondations d'une muraille, il a 10 % de chances de faire s'écrouler une section de 3 m de long (20 % si deux sorts sont lancés en même temps, 30 % pour trois sorts, etc.).

Distorsion du bois : sans effet contre les engins de siège en bois.

Élémental d'air : outre les élémentaux, ce terme désigne aussi les djinns, les serviteurs aériens et les chasseurs invisibles. Ces créatures infligent au bois des dégâts structurels normaux, mais aucun dégât à la pierre.

Élémental d'eau : outre les élémentaux, ce terme désigne aussi les hydrax et les ondines. Ces créatures infligent au bois des dégâts structurels normaux, mais les dégâts contre la pierre sont divisés par 10 (arrondis à l'entier supérieur).

Élémental de feu : outre les élémentaux, ce terme désigne aussi éfrits et hélions. Les dégâts sont calculés de la même façon que pour une attaque par le feu, mais l'incendie ne peut être éteint tant que la créature reste à moins de 10 m.

Élémental de terre : outre les élémentaux, ce terme désigne aussi les cristax et les hordes. Ces créatures infligent au bois des dégâts structurels normaux, et les dégâts sont doublés contre la pierre.

Feu : les structures en bois sont vulnérables au feu, mais elles ne subissent qu'un point de dégât par d6 de dommages ou par tranche de 5 points de dégâts maximum, arrondis à l'entier supérieur. De plus, les objets en bois peuvent prendre feu et continuer de subir des dégâts après l'attaque initiale. Les risques d'embrasement sont de 5 % par point de dégât dû au feu. Tout objet enflammé subit 1 point de dégâts le premier round, 3 points supplémentaires à la fin du premier tour, 6 points au second tour, puis 12 points pour chaque tour qui suit, jusqu'à destruction complète. Une créature piégée dans un bâtiment en feu encaisse 1d6 points de dégâts pour chaque point de dégât structurel subi par l'édifice, selon la même progression.

L'incendie peut se propager aux structures inflammables adjacentes. Les risques s'élèvent à 10 % par round d'incendie.

Si des ouvriers sont disponibles et ont accès à une quantité suffisante d'eau ou de terre, ils peuvent essayer d'éteindre l'incendie. À chaque tour de lutte contre l'incendie, la quantité de points de dommages structurels dus au feu est réduite de 1d6 par tranche de dix ouvriers (c'est le joueur qui lance les dés). Si les dégâts du tour sont ainsi réduits à zéro, le feu est éteint. Un maximum de dix personnes par section de 10 m de façade peut combattre le feu simultanément. Chacun de ces combattants du feu encaisse chaque tour autant de dégâts que la structure.

Si l'incendie a pour origine la poix, les feux grégeois ou le souffle d'un dragon, la quantité de dégâts annulés par les combattants du feu est réduite de moitié.

La pierre n'est pas inflammable, mais le feu peut prendre sur les éléments en bois des structures en pierre (toits, planchers, portes, etc.). Les dégâts sont alors calculés de la même manière que pour les structures en bois, mais ils ne peuvent faire perdre à une structure en pierre que 10 % de son total de points de vie.

Fléau d'insectes : inflige des dégâts normaux aux structures en bois, mais n'a aucun effet contre les constructions en pierre.

Foudre : la foudre est considérée comme une attaque physique contre les structures en bois et en pierre. De plus elle peut mettre le feu aux constructions ; les chances sont de 5 % par tranche de 2 points de dégâts.

Gaz empoisonné : aucun effet.

Gel : cette attaque est traitée de la même manière qu'une cristallisation, mais elle ne dure que 1 à 6 rounds.

Inondation : il s'agit d'une importante masse d'eau qui vient se fracasser contre un édifice. Les dégâts subissent les minorations habituelles des attaques physiques contre les structures ; ils s'élèvent à 3 à 24 points par tranche de 3 m de hauteur de la vague ou de la brèche d'un barrage endommagé. Si l'eau provient d'un lac, l'inondation dure un round par 100 m^2 de surface de ce lac.

Inversion de la gravité : tout objet déplacé par ce sort subit des dégâts équivalents à ceux d'une chute d'une hauteur de 6 m. Toutefois, les objets arrimés ou enracinés au sol ne sont pas affectés.

Lave : la lave doit être traitée comme le feu en ce qui concerne les attaques contre le bois ou la pierre, mais l'effet est doublé. Les dégâts infligés s'élèvent à 1d6 par mètre carré de lave.

Monstres construits : ces monstres voient les dégâts de leurs attaques réduits comme les autres créatures, mais ils ne subissent aucun dégât quand ils frappent des constructions en pierre.

Mort rampante : voir *fléau d'insectes*.

Passe-muraille : sans effet contre le bois, mais permet de créer une brèche dans une structure en pierre.

Répulsion du bois : n'inflige aucun dégât, mais déplace les objets en bois jusqu'à la limite de la portée du sort, sauf s'ils sont arrimés au sol.

Rétrécissement : un ver des ténèbres a la faculté spéciale de rétrécir tout objet d'un poids maximal de 50 000 po. Il existe toutefois 10 % de risques que cette faculté n'ait aucun effet sur une structure en bois ou en pierre. En cas de succès, la structure est réduite au sixième de sa taille initiale, les effets résultant de sa fonction étant également divisés par 6.

Sphère noire : assimilée à un sort de *désintégration*.

Toile d'araignée : lancer une *toile d'araignée* sur une arme de siège la rend inutilisable pendant toute la durée du sort.

Transformation d'objets : quand ce sort est lancé sur une structure en bois ou en pierre, il y a 10 % de risques qu'il échoue. Il est possible de créer une brèche dans une muraille en la transformant.

Verrou magique : rend une arme de siège inutilisable pendant toute la durée du sort.

Défenses spéciales

Il peut être intéressant de lancer certains sorts sur des structures en bois ou en pierre. Les effets normaux des sorts s'appliquent dans tous les cas. D'autre part, il est possible de colmater temporairement une brèche dans une muraille grâce à un mur magique ou un sort de *toile d'araignée* ou d'*embroussaillement*.

PNJ spécialistes des sièges

Les personnages non-joueurs suivants sont indispensables lors de toute opération faisant intervenir des engins de siège.

Artilleur (250 po/niveau/mois)

Un artilleur est un PNJ compétent et expérimenté dans l'utilisation de l'artillerie de siège (catapultes et trébuchets). Il faut un artilleur pour chaque pièce d'artillerie. Ces spécialistes ont des niveaux d'expérience, à la manière des classes de personnages. Les artilleurs de niveau 1 (250 po/mois) sont relativement faciles à trouver, mais ceux de niveau 2 (500 po/mois) ou plus expérimentés sont nettement plus rares. Ils progressent en niveaux sur la table des guerriers et gagnent 50 à 100 PX par jour de bombardement. Ils n'obtiennent de points d'expérience d'aucune autre manière (c'est-à-dire ni en amassant des trésors ni en combattant des monstres).

Estimation des munitions utilisées : le nombre de projectiles tirés chaque semaine peut être estimé à partir du nombre de servants des pièces d'artillerie, du nombre de pièces et de la quantité de munitions disponibles. La formule suivante en fournit une bonne approximation : on obtient le nombre de tirs par semaine en multipliant la cadence de tir (exprimée en tirs par round) par 10 000. Ainsi, une catapulte légère pleinement servie, qui ne projette qu'une charge tous les cinq rounds, opère à une cadence de tir de 1/5 et projette donc 2 000 charges par semaine. Ce calcul sous-entend que les engins sont utilisés neuf heures par jour, à la moitié de leur cadence de tir maximale.

Ingénieur de siège (1 000 po/mois)

Un ingénieur de siège conçoit des engins de siège et conseille l'état-major quant à leur disposition tactique. Un ingénieur de siège est nécessaire dès lors que des engins spéciaux, autres que des échelles et des barricades mobiles, sont utilisés. Il faut un ingénieur pour cinq grandes pièces d'équipement, ce qui inclut les mantelets, les beffrois et les palans, mais pas l'artillerie.

Un ingénieur est apte à diriger des soldats employés comme sapeurs. Il faut alors un ingénieur différent pour chaque galerie percée simultanément. Un sapeur peut creuser 0,6 m^3 de roche dure, 1,2 m^3 de roche meuble ou 1,8 m^3 de terre compacte par jour. Jusqu'à dix mineurs peuvent travailler simultanément dans la même galerie.

Abréviations

Coût	La valeur en pièces d'or, en fonction de la longueur ou de la hauteur.
Taille	Elle est toujours exprimée en hauteur × largeur × longueur. Il s'agit de la taille standard. Certains équipements peuvent être de taille supérieure ou inférieure ; les coûts sont alors calculés au prorata.
Enc.	Encombrement. La première valeur s'applique aux objets portés, la seconde, aux objets équipés de roues et tractés.
A	Assaut.
CA	Classe d'armure.
CA+	Le bonus à la classe d'armure que l'équipement procure aux unités qu'il abrite.
H	Harcèlement.
pv	Points de vie des équipements.
Effectifs	Nombre de servants d'une équipe au complet.
Portée	Portées courte (+1), moyenne, et longue (–1). Une portée minimale est également précisée pour les engins à tir courbe, en raison de l'arc de la trajectoire.
Dégâts	La quantité de dégâts infligés aux créatures.
Cadence	La cadence de tir des projectiles, exprimée en tirs par round.
IB+	Bonus d'IB dans le cadre des règles de la *machine de guerre*.

ARMES DE SIÈGE

Type	Coût	Enc.	CA	pv	Effectifs	Portée	Dégâts	Cadence	IB +	Coût munitions/ semaine
Baliste	75 po	6 000 po†	4	9	4	30/60/90 (min : –)	1d10+6	1 sur 2	+2	2 000
Catapulte légère	150 po	12 000 po†	4	18	6	60/75/90 (min : 45)	1d8+8	1 sur 5	+4	4 000
Catapulte lourde	250 po	18 000 po†	0	27	8	75/97/120 (min : 52)	1d10+10	1 sur 6	+8	6 000
Trébuchet	400 po	24 000 po†	0	36	12	75/120/150 (min : 30)	1d12+13	1 sur 6	+12	8 000
Trépan	150 po	3 000 po	–4	50	10	–	1d6+14	1 sur 2	+4	–
Bélier (3 m)	100 po	3 000 po	–4	50	10	–	1d6+8	1 sur 2	+4	–

L'utilisation de ces armes réclame au moins un quart des servants prévus. Si l'équipe est incomplète, mais comprend au moins la moitié des servants théoriques, alors munitions consommées, bonus à l'IB et cadence de tir sont réduits de moitié. Si elle comprend entre le quart et la moitié des effectifs nominaux, les munitions consommées, le bonus à l'IB et la cadence de tir sont réduits au quart. Les fractions sont toujours arrondies à l'entier inférieur.

ENGINS DE SIÈGE DIVERS

Type	Coût	Taille standard	Encombrement	CA	CA+	pv	IB+ machine de guerre
Beffroi (A uniquement)	25 po/30 cm hauteur	hauteur 9 m	250 000 po†	0	–8	75	+10**
Chat (A uniquement)	15 po/30 cm longueur	3 × 3 × 6 m	8 000 po†	4	–12	40	Double la valeur de trépan et bélier
Échelle (A uniquement)	1 po/3 m hauteur	hauteur 9 m	900 po	4	0	3	+2** (+2 avec un beffroi)
Mantelet (A/H)	2 po/30 cm longueur	longueur 2,40 m	4 800 po†	0	–4	16	+2#(A) +3#(H)
Palan* (A uniquement)	5 po/30 cm hauteur	hauteur 9 m	12 000 po†	4	0	15	+4** (+2 avec un beffroi)
Palissade mobile (A/H)	5 po/30 cm longueur	longueur 2,40 m	7 200 po†	0	–8	32	+4# (A) +6#(H)

* L'utilité du palan dépend du nombre de servants. Un servant peut lever un homme de 3 m par round. Jusqu'à six servants peuvent travailler de concert sur le même équipage. Pour chaque homme supplémentaire soulevé (maximum quatre), soustraire 3 m par round à la vitesse d'élévation.

** Ces bonus ne sont valables que si l'armée comprend au minimum une pièce d'équipement par tranche de 1 000 soldats.

Ces bonus ne sont valables que si l'armée comprend au minimum une pièce d'équipement par tranche de 100 soldats (une quantité supérieure de pièces permet d'augmenter le bonus d'IB jusqu'à un maximum de 5 fois).

† Ces pièces d'équipement peuvent être montées sur des roues, fixées, et tractées. Dans ce cas, l'encombrement est réduit de moitié.

FORTIFICATIONS

Type	Coût	Taille	CA	pv	IB+ machine de guerre
Barbacane	37 000 po	Deux tours (9 × 6 m) + corps de garde et pont-levis	–4 (6)	700	+14
Créneau	500 po	Parapet crénelé (30 m de long)	–4 (6)	50	+1
Bâtiment en bois	1 500 po	Deux niveaux (36 m de murs, portes, escaliers, planchers et toit)	–4 (6)	40	+2
Bâtiment en pierre	3 000 po	Deux niveaux (36 m de murs, portes, escaliers, planchers et toit)	–4 (6)	60	+6
Porte en fer ou en pierre	100 po	Renforcée et barricadée (2,10 × 1,50 m)	–10 (2)	35	–
Pont-levis	250 po	En bois renforcé (3 × 6 m)	–4 (6)	50	–
Portail en bois	1 000 po	Renforcé et barricadé (2,10 × 1,50 m)	–8 (2)	100	–
Corps de garde	6 500 po	En pierre (6 × 6 × 9 m) ; comprend porte et herse	–4 (6)	550*	+11
Donjon carré	75 000 po	Pierre (24 × 18 × 18 m)	–4 (6)	2 500	+50
Douves	400 po	Fossé en terre (3 × 6 × 30 m)	–	–	+16
		Efficacité doublée si rempli d'eau ou de boue	–	–	+32
Bastion	9 000 po	Tour semi-circulaire en pierre (9 × 9 m)	–4 (6)	300	+6
Tour ronde I	30 000 po	Tour large en pierre (9 × 9 m)	–4 (6)	350	+7
Tour ronde II	15 000 po	Tour étroite en pierre (9 × 6 m)	–4 (6)	250	+5
Rempart	5 000 po	En pierre (6 × 1,50 × 30 m), chemin de ronde et escaliers d'accès	–4 (6)	500	+10
		(Bonus IB +l par section de 3 m)			
(en cas de brèche)	–	L'assaillant gagne +1 en IB par section de 3 m de brèche			
Mur en bois	1 000 po	Palissade de bois (6 × 1,50 × 30 m) avec allée et escaliers	–4 (6)	300	+5
		(Bonus IB +l par section de 6 m)			
Fenêtre	10 po	Avec ou sans barreaux (1 × 0,30 m)	–12 (0)	–	–

* Ces points de vie peuvent être répartis entre les différents éléments de cette fortification.

Extension aux règles de la machine de guerre pour les assauts contre les fortifications

Avant de commencer, chaque joueur prendra connaissance des informations suivantes :

Le système de jeu de la *machine de guerre* (p.12 à 17 du *Livret du maître* de l'ouvrage *compagnon* de D&D®).

Les troupes impliquées (incluant les leaders, l'équipement et toutes les autres précisions nécessaires).

Les fortifications du défenseur (incluant l'épaisseur et la longueur des murailles, la hauteur des autres constructions, etc.).

L'équipement de siège utilisé par les deux camps s'il y a lieu ainsi que les servants dévolus à leur utilisation.

Le coût mensuel exact des troupes de mercenaires engagés aux côtés des forces régulières.

Le niveau de tous les clercs faisant partie des troupes.

Le nombre exact de rations complètes disponibles (voir «subistance», ci-dessous).

Options disponibles

Options de siège pour l'attaquant

1. *Levée du siège :* les forces attaquantes abandonnent le champ de bataille. Aucun autre combat n'aura lieu.
2. *Bombardement :* les assaillants se positionnent assez loin des fortifications, à portée de la plus petite unité d'artillerie utilisée. Les tirs d'artillerie et de balistes sont les seules formes de combat possibles.
3. *Harcèlement :* les forces de l'attaquant campent à proximité des fortifications. Une partie de l'équipement de siège peut être utilisé, mais pas la totalité (voir «les préparatifs du siège»).
4. *Assaut :* les assaillants utilisent tout l'équipement de siège disponible pour un assaut massif et tentent de percer une brèche dans les fortifications. Ils gagnent un bonus de 5 % (différent d'un bonus de 5 points) à leur IB, mais les dégâts infligés aux défenseurs sont minorés de 5 % (les effets sont identiques à une tactique standard). Le tour de combat se déroule par ailleurs normalement.

Options de siège pour le défenseur

À tout moment, le défenseur peut choisir de sortir de la forteresse pour mener un assaut. Si la place forte possède une voie d'évasion discrète (poterne, souterrain ou autre), les défenseurs peuvent choisir de l'abandonner. S'ils restent à l'intérieur des fortifications et que l'assaillant opte pour le harcèlement, alors le défenseur ne peut pas effectuer de bombardement.

Si les défenseurs lancent un assaut, ils perdent tous leurs bonus de fortification, mais en contrepartie gagnent le choix du moment de l'attaque (de jour ou de nuit) et bénéficient ainsi d'un bonus de 10 % (et non de 10 points) à leur IB (arrondi à l'entier supérieur). Ce bonus reflète l'effet de surprise. Le combat se déroule par ailleurs normalement, en se référant à la table de résultats du combat (sans appliquer les modificateurs de siège). On applique les modificateurs habituels concernant les tactiques, mais l'attaquant (celui qui assiège la place forte) peut changer de tactique ; il n'est pas contraint de s'en tenir à la tactique qu'il avait choisie avant l'assaut du défenseur. D'autre part, le nombre de défenseurs n'est plus multiplié par quatre.

Si la fortification possède une sortie secrète (probablement un souterrain), le défenseur peut effectuer une retraite discrète. S'il maintient 10 % de ses troupes à l'intérieur pour conserver une apparence de force, le départ du gros de la troupe peut rester caché un certain temps qui dépend de la tactique adoptée par l'assaillant. Si celui-ci opte pour le harcèlement, il aura connaissance de la fuite entre une et quatre heures après l'aube. S'il effectue un bombardement, la fuite ne sera pas remarquée. S'il mène un assaut, elle sera décelée après un tour de siège complet. Cependant, la faiblesse du défenseur peut être détectée par des unités spéciales (voir ci-dessous).

Si la place forte n'est pas encerclée, les défenseurs peuvent la quitter par une porte. Si cette sortie se déroule de manière visible et en plein jour, l'attaquant en est immédiatement informé et peut mener un assaut suivant les règles normales de la *machine de guerre*. Si la sortie s'effectue sous couvert de la nuit ou d'une invisibilité magique, le défenseur a la possibilité de s'éloigner des attaquants sur une distance correspondant à une unité de terrain complète.

L'attaquant peut poursuivre les défenseurs, occuper la fortification, ou les deux à la fois s'il divise ses forces. L'artillerie ne peut pas se déplacer assez rapidement pour poursuivre une troupe en fuite.

Les préparatifs du siège

1. **Calcul des coûts pour les deux camps.** Trois coûts distincts doivent être pris en compte : les soldes versées, les ressources en eau et en nourriture (les rations), et les munitions. Tous ces coûts sont calculés en tour de siège, une unité de temps qui correspond à une semaine. Référez-vous aux explications données pour chacun de ces cas à la fin de cette section. Chaque joueur note les différents montants (argent, rations, munitions) disponibles en début de siège.
2. **Calcul de l'IFB, de la classe des troupes et de l'IB de chaque camp.** Chaque joueur note en privé les valeurs de ces trois indices calculés selon les règles standard de la machine de guerre (se référer au livret 2 des règles *compagnon* de D&D®, p. 12 à 17, pour les règles de calcul).
3. **Inventaire comparatif des éléments du siège.** Le défenseur dresse la liste de ses murailles, bâtiments, douves et tous autres éléments visibles de ses fortifications et de ses armes de siège. L'attaquant dresse la liste de tout son équipement de siège visible (voir la section «informations cachées», ci-dessous, pour plus de précisions). Cette liste ne dévoile pas les valeurs d'IB. Quand les joueurs ont fini d'inventorier ces informations, ils s'échangent les listes et peuvent ainsi noter les éléments qu'ils désirent conserver. Si le MD l'autorise, des renforts pour l'un ou l'autre camp peuvent arriver au cours du combat. Le joueur qui en bénéficie doit alors établir une seconde liste comportant les nouvelles valeurs des coûts, de l'IFB, de la classe des troupes et du bonus d'IB.
4. **Calcul du bonus total d'IB.** Les deux joueurs reprennent leurs listes respectives pour y noter les bonus d'IB de chaque élément. Ils corrigent également les informations mensongères qu'ils ont été autorisés à indiquer et ajoutent l'équipement caché. Les bonus d'IB des armes de siège dépendent du nombre de servants affectés à chaque pièce. Afin d'éviter toute confusion, le nombre exact de servants par pièce doit être noté en face du bonus.

5a. **Calcul de l'IB total du défenseur et des bonus des armes de siège.** Le défenseur obtient son IB modifié en ajoutant à son score initial d'IB le total des bonus de défense. À ce stade de la partie, ce score ne doit pas être révélé. Les bonus additionnels des armes de siège varient suivant la tactique utilisée par l'attaquant ; ils peuvent être d'ores et déjà calculés comme suit :

L'attaquant effectue un bombardement : ajoutez tous les bonus d'artillerie (catapultes et trébuchets), plus la moitié des bonus des balistes.

L'attaquant effectue un harcèlement : ajoutez le double des bonus d'artillerie, plus la totalité des bonus des balistes.

L'attaquant effectue un assaut : ignorez l'artillerie et ajoutez le double des bonus des balistes.

5b. **Calcul des bonus d'IB de l'attaquant :** L'attaquant note ses bonus d'équipements de siège. Ils sont fonction de la tactique qu'il a choisie :

Bombardement : tous les bonus d'artillerie s'appliquent, plus la moitié des bonus des balistes.

Harcèlement : les bonus des balistes, des palissades mobiles et des mantelets s'appliquent. Une partie des bonus d'artillerie, ou la totalité, peut être comptabilisée si l'attaquant décide de mettre en œuvre son artillerie malgré la possibilité que les servants de ces pièces subissent des pertes.

Assaut : tous les bonus d'équipement s'ajoutent, ainsi que le double des bonus des balistes. Les bonus d'artillerie sont comptabilisés malgré la possibilité de subir des pertes.

Résolution du combat de siège

1. **Déduction des coûts de la semaine de combat :** ne tenez pas compte de cette étape lors de la première semaine du siège. Appliquez la procédure dès la deuxième semaine et pour toutes les semaines ultérieures. Si le défenseur choisit le harcèlement, le combat continue à moins que l'attaquant ne se décide à lever le siège. Tous les protagonistes déduisent leurs coûts du tour comme suit :
a. *Argent :* déduisez de votre or la solde des mercenaires (une semaine de paye).
b. *Rations :* déduisez la consommation hebdomadaire d'eau et de nourriture des troupes qui ne sont pas nourries par des sorts de clercs.
c. *Munitions :* déduisez une semaine de munitions pour la totalité des armes de siège. Les deux camps rajoutent s'il y a lieu les munitions récupérées sur le champ de bataille (voir «coût d'un siège : munitions», en page suivante).
d. *Revenus des domaines :* si la fin d'une semaine de combat coïncide avec une fin de mois, les différents camps mettent à jour la trésorerie de leurs domaines en ajoutant leurs revenus et en soustrayant leurs charges. Toutefois, un joueur assiégé ne peut recevoir de revenu de ses domaines, à moins qu'il n'en ait confié la gestion à un autre joueur.
2. **Ajustement de l'IB par rapport a la nature du terrain :** les modificateurs de bataille qui concernent le rapport de forces, le moral, l'environnement, les immunités et la fatigue ne sont pas tenus secrets (contrairement à l'IB initial). Certains bonus de terrain peuvent également être pris en compte (voir «terrain», ci-dessous). Gardez à l'esprit que lorsque vous calculez le rapport de forces, le nombre de soldats qui défendent une fortification doit être multiplié par quatre. La fatigue intervient au bout d'une semaine plutôt qu'après une période de 1 à 4 jours.
Concernant les batailles dont le rapport de forces est très largement inégal, la table des rapports de forces de la machine de guerre (*Livret du maître* de l'ouvrage *compagnon* de D&D®, p. 14) doit être révisée. Il faut remplacer la dernière ligne de la table («+ 100 pour 8 contre 1 ou plus») par les lignes ci-dessous :

+ 100 pour 8, 9 ou 10 contre 1
+ 110 pour 11 à 15 contre 1
+ 120 pour 16 à 20 contre 1
+ 130 pour 21 à 30 contre 1
+ 140 pour 31 à 40 contre 1
+ 150 pour 41 à 50 contre 1
+ 160 pour 51 à 60 contre 1, etc.

Terrain : dans la machine de guerre (*Livret du maître* des règles *compagnon* de D&D®, p. 14), certains bonus de terrain ne s'appliquent qu'au défenseur. Ignorez ces bonus ; ils sont remplacés par les bonus de défense plus précis dus aux fortifications, calculés lors de la phase de préparatifs du siège.

3. **Choix des tactiques :** chaque joueur choisit une tactique de siège (voir le §5 ci-dessous) parmi : retraite, bombardement, harcèlement et assaut. Alors qu'elles n'étaient qu'optionnelles dans la *machine de guerre*, les tactiques deviennent obligatoires dans la machine de siège. Le défenseur ne peut pas choisir le bombardement.
4. **Déclaration des tactiques et ajustement de l'IB selon l'équipement de siège :** la tactique de l'attaquant est révélée en premier. S'il choisit le bombardement, la tactique du défenseur n'est pas dévoilée et il ne prend en compte que les bonus dus au bombardement. Chaque camp calcule son bonus d'IB selon les tactiques utilisées et l'ajoute à son IB.
5. **Détermination du résultat et conséquences :** cette procédure varie selon la tactique adoptée par l'attaquant, comme suit :
Bombardement : l'attaquant ajoute à son IB les bonus dus à l'artillerie et aux balistes. Il lance ensuite 1d10 pour déterminer les pertes infligées au défenseur. Le résultat du dé est lu comme un pourcentage (10 %, 20 %, 30 %, etc.) de son IB, lui indiquant ainsi le nombre de dés de vie de pertes infligées au défenseur. Le défenseur suit la même procédure lorsqu'il effectue un bombardement, mais lance quant à lui 2d10.
Exemple : l'attaquant a un IB de 85 avec son artillerie, et le défenseur, 40. L'attaquant obtient 5 à son jet de dé ; il inflige donc 42,5 DVde pertes (50 % de 85). Le défenseur obtient lui un 11, infligeant ainsi 44 DV de pertes (110 % de 40) à l'attaquant.
Harcèlement : chaque joueur lance un dé de pourcentage et ajoute ce résultat à son IB. Celui qui obtient le plus grand résultat remporte ce round de siège. Calculez la différence entre les deux résultats et reportez-vous à la table de résultat du combat (*Livret du maître* des règles *compagnon* de D&D®, p. 15) pour déterminer les pertes et la fatigue. Sur ce point, la procédure est identique à celle de la machine de guerre. Modifiez toutefois les résultats comme suit :
a. Les pertes ne sont que le dixième des pertes normales (enlevez le dernier zéro dans toutes les cases).
b. Aucun des deux camps ne tient compte du facteur de localisation ; de plus une «déroute» ou un «-» concernant la fatigue doit être considéré comme un «S».
c. Les pertes du défenseur sont égales à la moitié des pertes normales. Si l'artillerie est utilisée, calculez les pertes comme vous l'auriez fait pour un bombardement.
Assaut : la procédure est la même que pour un harcèlement, mais avec les modifications suivantes :
a. Les pertes ne sont que la moitié des pertes normales.
b. Un résultat «déroute» ou «–» est considéré comme un recul. Si c'est le défenseur qui est concerné, il est bouté hors de ses fortifications. Si c'est l'attaquant, il est repoussé aux positions de bombardement.
c. Les pertes du défenseur sont égales à la moitié des pertes normales. Si l'artillerie est utilisée, appliquez la procédure pour un bombardement.

Pertes

Les pertes résultant d'un harcèlement ou d'un assaut sont calculées normalement. Les pertes dues aux tirs d'artillerie sont déterminées séparément, comme expliqué ci-dessus au paragraphe «bombardement». Les bombardements effectués par l'attaquant peuvent affecter les deux camps suivant la tactique que ce dernier emploie :

Bombardement	100 % défenseurs	0 % attaquants
Harcèlement	80 % défenseurs	20 % attaquants
Assaut	60 % défenseurs	40 % attaquants

Divisez le nombre total de dés de vie de pertes par le nombre de dés de vie moyen de la troupe la plus faible pour obtenir les pertes réelles. Considérez que la moitié des effectifs est morte et l'autre moitié blessée. Si la division ne tombe pas juste, considérez cette fraction comme un blessé supplémentaire.

Si vous souhaitez rendre ce système plus réaliste, vous pouvez identifier précisément les troupes qui subissent des pertes, mais ce n'est pas indispensable.

Remarque : si vous utilisez le système de la *machine de guerre* et qu'un des camps fait intervenir l'artillerie dans une bataille sans qu'il y ait de fortifications, doublez les pertes et appliquez-les à 100 % aux troupes adverses.

Autres précisions

Informations cachées et mensongères

Lors de l'étape 3 des préparatifs du siège, les joueurs dressent leurs listes et comparent ces informations concernant le siège à venir. Cependant, l'un et autre ont la possibilité de dissimuler ou d'exagérer certaines d'entre elles.

Précisions concernant les fortifications : l'épaisseur et la hauteur des murailles, des tours et des beffrois sont notées, mais les joueurs peuvent déclarer une hauteur et une largeur s'écartant de leur mesure réelle d'un maximum de 1,50 m.

Équipement visible : l'attaquant doit révéler le nombre et la nature exacte des éléments de siège visibles utilisés au début de la bataille. Cependant, d'autres équipements peuvent entrer en action plus tard ou être dissimulés par de grosses structures. L'existence de ces armes cachées n'est révélée et leur bonus d'IB pris en compte que lorsqu'elles entrent en action.

Équipement invisible : l'*invisibilité* magique utilisée par l'un des camps peut lui permettre de cacher des armes à l'ennemi si celui-ci n'a pas la possibilité de détecter les objets invisibles. Si l'ennemi aperçoit un groupe de mules qui tracte une arme de siège invisible, il devinera qu'il s'agit d'une arme de siège sans pouvoir en déterminer précisément la nature.

Les différents coûts d'un siège

Munitions : les projectiles utilisés par les catapultes, trébuchets et balistes doivent être comptabilisés au plus juste pendant un siège. Ils en constituent le coût de base le plus important.

Avant la bataille, chaque joueur note la quantité de munitions disponibles pour chaque type d'arme. Dans la description détaillée de chaque arme, vous trouverez ses coûts de fonctionnement par semaine de siège. Ces montants, qui doivent être interprétés comme une synthèse des coûts monétaires et de la valorisation de services, sont déduits du trésor domanial de chacun des camps.

Lors de la phase 1 de chaque semaine de combat, les joueurs comptabilisent les munitions qui vont être utilisées durant ce tour, soustrayant pour chaque arme utilisée une semaine de munitions. Puis ils ajoutent les munitions récupérées sur le champ de bataille.

Les munitions des balistes ne peuvent être ni récupérées ni réutilisées ; tous les projectiles qui ont raté leur cible sont cassés et inutilisables.

Les munitions d'artillerie peuvent être récupérées et réutilisées par l'un ou l'autre des camps. La quantité varie selon le camp dans lequel on se trouve, comme précisé ci-dessous.

Le défenseur ne peut récupérer qu'une petite partie des munitions tirées. L'attaquant révèle le nombre de pièces d'artillerie qui ont fait feu lors de la semaine précédente. Le défenseur divise ce total par 4 ; le résultat correspond au nombre de semaines de munitions qu'il peut récupérer.

Le défenseur peut également décider de démolir des constructions afin d'utiliser les pierres comme munitions. Cela peut se faire assez rapidement, et avec peu d'hommes. Chaque construction de pierre donne un total d'unités de munitions égal à son IB. En contrepartie, ce bonus est immédiatement déduit de l'IB total du défenseur.

L'attaquant peut récupérer une quantité plus importante de munitions. Celles-ci ne peuvent provenir que des pièces d'artillerie ayant été utilisées la semaine précédente. Leur nombre varie suivant la tactique employée :
Bombardement : 75 % des projectiles tirés
Harcèlement : 50 % des projectiles tirés
Assaut : 25 % des projectiles tirés

Ces valeurs supposent que toutes les troupes disponibles sont affectées à la collecte de munitions sur le champ de bataille. Les troupes dévolues à cette tâche ne voient pas leur fatigue diminuer, mais ne subissent pas de fatigue supplémentaire. Si autorisation est donnée de se reposer pour diminuer la fatigue, le nombre de munitions ramassées est réduit de moitié.

Si une arme est à court de munitions, son bonus d'IB n'est plus comptabilisé. Si une arme n'est pas utilisée pour économiser les munitions, son bonus d'IB n'est pas comptabilisé pour chaque semaine d'inactivité.

Les munitions d'artillerie peuvent être utilisées par n'importe quelle pièce d'artillerie. Par convention, on considère que 6 unités de munitions pour une catapulte légère équivalent à 5 unités de munitions pour une catapulte lourde ou 4 unités de munitions pour un trébuchet.

Soldes : la solde standard d'un mercenaire (voir le *Livret expert* de D&D®, p. 26) est indiquée pour un mois. Il faut diviser ce montant par quatre pour obtenir le coût à la semaine. Pour payer les mercenaires, l'argent disponible doit soit être gardé à l'intérieur du lieu assiégé, soit arriver à intervalles réguliers (dans tous les cas de figure, une escorte bien armée est souhaitable). La solde doit être réglée en espèces sonnantes et trébuchantes ; ne vous attendez pas à ce que les mercenaires fassent crédit. Les mercenaires peuvent se faire payer d'avance de fortes sommes en échange de leurs services, mais cette pratique encourage les désertions et provoque souvent des heurts (dus aux jeux de hasard, vols, pertes accidentelles, etc.).

Subsistance : une ration standard (5 po) nourrit une personne pendant une semaine, mais s'avarie passé ce délai. Une ration de fer (15 po) nourrit également une personne pendant une semaine, mais ne s'avarie qu'après huit semaines. On appelle ration complète une semaine d'eau et de nourriture pour une personne.

Des clercs peuvent contribuer à l'approvisionnement en nourriture avec le sort de niveau 5 *manne*. Le critère limitatif pour mesurer l'aide ainsi apportée est le nombre de sorts de *manne* disponibles. Il n'est pas utile de tenir un compte de la quantité d'eau, car le sort de niveau 4 *aquagenèse* assure toujours un apport en eau supérieur à l'apport en nourriture. Le tableau ci-dessous indique le nombre d'hommes nourris grâce à un sort de *manne* (dans la colonne hom/sort) et le nombre total d'hommes qu'un clerc peut nourrir s'il utilise tous les sorts de *manne* autorisés par son niveau (dans la colonne max. hom). Le clerc doit produire de la nourriture tous les jours, car elle ne peut être conservée, s'avariant en 24 heures.

TABLEAU DE CRÉATION DE NOURRITURE PAR UN CLERC

Niv. clerc	hom/ sort	max hom	Niv. clerc	hom/ sort	max hom
10	36	36	24	540	2 700
11	72	144	25	576	2 880
12	108	216	26	612	3 672
13	144	288	27	648	3 888
14	180	540	28	684	4 788
15	216	648	29	720	5 040
16	252	1 008	30	756	5 292
17	288	1 152	31	792	6 336
18	324	1 296	32	828	6 624
19	360	1 440	33	864	6 912
20	396	1 584	34	900	7 200
21	432	2 160	35	936	8 424
22	468	2 340	36	972	8 748
23	504	2 520			

Certaines armées n'ont pas suffisamment de clercs pour nourrir tous les hommes, voire pas de clerc du tout. Quiconque ne reçoit pas suffisamment de rations complètes subit les effets de la fatigue : une fatigue modérée après une semaine de sous-nutrition, une fatigue aggravée après une autre semaine, puis un état de faiblesse (perte de 50 % de l'IB) après la troisième semaine. Le moral baisse en outre de 2 points après chaque semaine de sous-nutrition. Les troupes ne recevant absolument aucune nourriture désertent ou se rebellent après seulement 1 à 3 jours d'un tel traitement.

Les chevaux et autres montures de taille similaire ont besoin de deux fois plus de nourriture qu'un homme normal pour survivre. La sous-nutrition provoque les mêmes effets que pour les hommes de troupe ; une bête qui ne reçoit aucune nourriture peut s'enfuir, attaquer son maître ou tout simplement devenir trop faible et mourir (en 4 à 9 jours).

Forer un puits ou chasser est pour ainsi dire inutile à l'échelle d'une armée. Une troupe de 100 hommes ou plus épuisera les ressources d'une zone en une journée, récoltant assez de nourriture pour à peine une semaine dans le meilleur des cas.

Durant la première phase de chaque semaine de siège, les deux joueurs déduisent les rations complètes qui vont être consommées au cours de la semaine. Si cette quantité est insuffisante, les malus de fatigue et de moral sont appliqués immédiatement. Les troupes soutenues par des sorts de clercs ne consomment pas de rations.

Unités spéciales

Chaque camp peut employer des unités spéciales. Il s'agit de groupes de spécialistes disposant de capacités exceptionnelles en vue d'effectuer une tâche bien précise. Ces tâches sont *reconnaissance* (rapporter des informations concernant l'ennemi), *démolition* (détruire un ou plusieurs équipements) et *commando* (capturer ou tuer une ou plusieurs personnes indispensables à l'ennemi).

Les unités spéciales utilisent volontiers la magie. Une équipe de reconnaissance peut inclure des personnages capables de voler de manière invisible afin d'observer les forces de l'ennemi de très près, ou un voleur apte à se faufiler silencieusement derrière les lignes adverses. Une équipe de démolition aura souvent pour mission de détruire des armes de siège ou des beffrois. Un commando sera formé pour mettre hors d'état de nuire ou capturer un leader ennemi ou un lanceur de sorts.

Les unités spéciales doivent être formées et clairement décrites avant le début du siège. Leur existence n'est pas révélée au camp adverse. Elles peuvent être constituées de PJ ou de PNJ. Les procédures de la machine de guerre ne s'appliquent pas dans ce cas de figure.

Les unités spéciales opèrent entre deux tours de siège. Leurs actions sont résolues au cours de séances de jeu normales. Si le MD est un des protagonistes du siège, il doit faire très attention à bien différencier les connaissances du PNJ de celles qu'il a en tant que MD. En cas de doute, il doit trancher en faveur des joueurs.

Un groupe classique d'aventuriers peut former une unité spéciale lors d'un siège. Cela permet de faire jouer une partie de D&D normale entre deux tours d'un siège.

Le résultat de la mission d'une unité spéciale est appliqué immédiatement, avant que le tour de siège suivant ne commence. Par exemple, les actions d'unités spéciales ayant permis de neutraliser des armes de siège, des leaders ou des clercs amèneront le joueur à recalculer tous les paramètres de combat (notamment son IB).

Construction d'équipements

Il est possible de construire des équipements sur le lieu même du siège. Chaque pièce doit être construite sous la supervision d'un ingénieur de siège. La présence d'un artilleur est également nécessaire pour chaque pièce d'artillerie en construction. Un ingénieur de siège peut superviser jusqu'à quatre constructions en même temps, alors qu'un artilleur ne peut superviser la construction simultanée que de deux pièces d'artillerie.

Pour construire un équipement, des matériaux (métal, matières premières, outils) doivent être apportés sur le lieu du siège. Le coût de ces matériaux représente 10 % de la valeur marchande de l'équipement.

On doit pouvoir trouver du bois en grande quantité à proximité du chantier. Si une forêt est située à moins de 10 km, 10 hommes peuvent rapporter assez de bois par jour pour produire un équipement ayant 5 pv. Si le bois est distant de 10 à 20 km, doublez le temps nécessaire ; entre 20 et 30 km, multipliez-le par trois ; entre 30 et 40 km, multipliez-le par quatre.

Les bâtiments peuvent également fournir une source de bois. Huit mètres de murs en bois peuvent être convertis en un équipement ayant un point de vie (cela prend en compte aussi bien les chevrons et les poutres que les murs eux-mêmes). Les bâtiments de pierre dont la charpente est en bois peuvent être utilisés de la même manière, chaque bâtiment standard produisant un équipement ayant 5 pv.

Une fois tous les matériaux disponibles réunis, un homme qualifié et bien encadré peut produire ½ point de vie d'équipement par jour. Le nombre maximal d'hommes pouvant simultanément travailler à la construction d'un équipement est égal à la moitié du total des points de vie de l'équipement une fois terminé. Par exemple, six hommes qui travaillent sous les ordres d'un ingénieur à la construction d'une catapulte légère produiront chaque jour l'équivalent de 3 points de vie de l'engin, ce qui veut dire qu'une catapulte de 18 pv sera totalement terminée en 6 jours. Un maximum de 9 hommes (la moitié des 18 pv) peut travailler à sa construction.

Seul un armurier peut construire des traits de balistes sur un champ de bataille.

Ajustements suite à un siège

Détermination des dégâts infligés aux fortifications : les projectiles de siège infligent des dégâts aux fortifications. Pour déterminer l'état des murailles, des tours et de tout autre élément de fortification, lancez un jet de dégâts à la fin du siège pour chaque arme ayant servi (exemple : 1d8+8 pour une catapulte légère). Additionnez tous ces résultats, puis multipliez cette somme par le nombre de semaines qu'a duré le siège. Le défenseur lance alors un dé de pourcentage et soustrait son résultat au total de l'attaquant. Le résultat final est le nombre de points de dégâts infligés aux fortifications.

Si les dégâts excèdent le nombre de points de vie total des fortifications, celles-ci sont réduites à néant. Dans le cas contraire, les murailles absorbent d'abord des dégâts à hauteur de 75 % de leur capacité. S'il reste des dégâts à distribuer, répartissez-les entre les autres structures dans l'ordre donné ci-dessous. Déduisez à chaque fois 20 % des pv de chaque structure. Si, à la fin de la liste, il reste encore des dommages à prendre en compte, appliquez 20 % de dégâts supplémentaires sur les murailles et les bâtiments dans l'ordre de la liste autant de fois que nécessaire :

Corps de garde, ponts et ponts-levis
Bâtiments normaux
Tours
Barbacanes
Donjons

Attaques ciblées sur une partie de la fortification : si l'attaquant souhaite concentrer ses forces pour un assaut massif sur une petite portion de fortification, appliquez les recommandations suivantes :

1. L'attaquant ne doit pas utiliser plus de 300 hommes de troupe et 4 engins de siège tous les 30 m d'attaque frontale.
2. Le défenseur ajoute à l'IB de la seule section attaquée les bonus d'IB de toutes les tours distantes de 60 m ou moins et un quart des bonus d'IB des autres parties des fortifications.

Index du *Livret du joueur* pour les règles master

A

Arbalète 17
Armes, nouvelles. 17
 Arme d'hast 17
 Armes de siège 23
 Bâton 18
 Boucliers offensifs 18
 Marteau de lancer 19
Arme d'hast 17
Armes de siège 23
 Construction 32
Armures, nouvelles 15
Armure équine (barde) 15
Artillerie 23
 Munitions 23
Artilleur 27

B

Baliste 24
Barde (armure équine) 15
Bâton 18
Beffroi 24
Bélier 24
Bolas 18

C

Catapulte 24
Chat 26
Clerc 3
 Sorts 3
Combat à deux armes 18
Couverture 17

D

Druide 4
 Sorts 4

E

Eau bénite 19
Échelle de siège 26
Effet démoralisant 17
Elfe 12
Entraînement aux armes 16
 Avantages 16
 Effet démoralisant 17
 Probabilité de succès 16
 Temps et coûts 16
Épée bâtarde 18

F

Filet 18
Fouet 19

G

Gourdin 19
Guerrier 6

I

Ingénieur de siège 27

J

Jets pour toucher, table 14

L

Lance 19

M

Machine de siège 29
 Attaques ciblées 32
 Construction d'équipements 32
 Coût d'un siège 31
 Dommages structurels 26, 32
 Options pour l'attaquant/le défenseur 29
 Pertes 30
 Préparatifs 29
 Résolution du combat 30
 Unités spéciales 32
Magicien 6
 Sorts 6
Maîtrise d'armes 15
 Application rétroactive 16
 Compétences et limites 15
 Effet spéciaux 22
 Monstres et maîtrise d'armes 15
 Tableaux des armes 20, 21
 Variante pour les guerriers 15
 Variante pour les magiciens 16
Mantelet 26
Marteau de lancer 19
Matraque 19

N

Nain 12

P

Palan 24
Palissade mobile 26
Petites-gens 12
Pierre lancée 19
PNJ spécialistes 27

R

Retraite 17
Retraite en combattant 17

S

Sarbacane 17
Siège 23
 Armes de siège 23
  Tableau 28
 Attaque perpétrées par des créatures 26
 Attaques spéciales 26
 Dommages structurels 26, 32
 Engins de siège divers 24
  Tableau 28
 Feu 26
 Fortifications 23
  Tableau 28
 PNJ spécialistes 27
 Vocabulaire tactique 23
Souhait 10

T

Trébuchet 24
Trépan 24

V

Vade retro, tableau 3
Voleur 11

1021XXX1901

DONJONS & DRAGONS®

Règles Master

2ème PARTIE

Livret du Maître

Préface MD

Nous avions tant d'informations à insérer dans ce second livret (qui compte 2 fois plus de pages que le précédent) qu'il ne restait aucune place pour mes commentaires. Les observations qui suivent sont avant tout destinées au MD, mais elles ne sont pas secrètes, aussi les joueurs doivent-ils se sentir libres de les lire.

Les trois principaux chapitres du livret du MD sont consacrés aux monstres, aux reliques et aux procédures. J'espère avoir inclus suffisamment de monstres pour défier vos joueurs et continuer de les surprendre. Les reliques sont des objets magiques uniques inspirés par d'anciens mythes et légendes. Les aventures de niveau master peuvent avoir pour objet la quête de tels trésors.

Le chapitre *procédures* contient tout ce dont le MD a besoin pour diriger des aventures de niveau master. Les règles de ce chapitre (ainsi que celles de tout cet ouvrage) prévalent sur celles des livres précédents. Mais n'oubliez pas que vous avez néanmoins besoin des quatre livres pour posséder toutes les informations nécessaires. Chacun d'entre eux est indispensable,tant aux MD qu'aux joueurs.

Les aventures en donjon constituaient le pain quotidien des personnages de niveau basique. Mais au fur et à mesure qu'ils ont gagné en puissance, leur renommée et leur fortune se sont accrues de même. Ils ont désormais atteint l'apogée de leur profession, possèdent des terres, régissent des domaines et forment des disciples. Maintenant qu'ils ne sont plus des aventuriers errants, les personnages de niveau master aspirent à de grandes aventures et à la promesse de fabuleuses récompenses. Seules une quête épique, une confrontation avec les Immortels, la menace d'une guerre, ou bien la recherche d'une ancienne relique peuvent éveiller leur intérêt.

Aucun ensemble de règles, aussi complet qu'il soit, ne peut vous fournir toutes les informations dont vous avez besoin pour un jeu de rôle. Comme vous le savez maintenant, la lecture d'autres ouvrages peut être une source d'inspiration pour vos parties. Plusieurs passages de ces règles vous suggèrent d'ailleurs de faire des recherches concernant l'histoire et les mythologies. Les techniques de combat et les armes décrites ici se réfèrent tout simplement à celles du Moyen Âge. Les puissantes reliques trouvent quant à elles leur inspiration dans les mythes de nombreux peuples. Lisez davantage sur les sujets qui vous intéressent. Peu importe que vous préfériez les faits au fantastique ou les thèmes modernes aux anciens. J'ai moi-même commencé par lire de la science-fiction avant d'en arriver au fantastique. Les idées abondent dans les œuvres de tous types et de tout temps. En réutilisant des éléments glanés lors de vos lectures, élaborez une campagne qui répondra à la perfection à vos goûts et à ceux de vos joueurs.

Par-dessus tout, maintenez le contact avec vos joueurs. Discutez du jeu régulièrement pour rester au courant de ce qu'ils aiment et de ce qu'ils n'aiment pas. La plupart des problèmes peuvent être évités ou résolus par une simple discussion. Le jeu encourage la créativité de tous, et surtout des joueurs. Écoutez leurs idées ; c'est aussi leur campagne.

À mesure que les personnages accomplissent les dernières tâches de leur vie de mortel, vous, en tant que MD, incarnez les puissantes forces qui les entourent. En tant qu'arbitre impartial, favorisez les succès de vos personnages même si vous dressez des obstacles à leur destinée. Le cours de l'histoire peut être dévié par les actions d'un seul homme ; préparez-vous au combat !

Et amusez-vous !

Frank Mentzer
Printemps 1985



Jeu d'aventures fantastiques

par Gary Gygax

Règles master – livret du maître

compilé par Frank Mentzer

Rédaction : Barbara Green Deer
Développement : Harold Johnson
Couverture : Larry Elmore
Illustrations : Jeff Easley, Roger Raupp
Graphisme : Ruth Hoyer
Composition: Betty Elmore
Traduction : Squilnozor, Dartagnan181, Le Rahib, Galliskinmaufrius, Armodelf, Phil, Kristoff, Leureduthé, Antiaskid, Seldnor, Newbie4, Arckhas, Rackhir, Almaric, Thorin, Khelben
Relecture : Squilnozor, Thorin, Jean 2013, Romulf, Khelben
Mise en pages : Khelben

Ce livret a été conçu pour être utilisé avec les *Règles de base*, *expert* et *compagnon* de Donjons & Dragons. Il n'explique pas le fonctionnement du jeu. Vous devez disposer des règles ci-dessus avant de pouvoir utiliser ce produit.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva, WI
53147

TSR UK, Ltd.
The Mill, Rathmore Road
Cambridge CB14AD
Royaume-Uni



TSR, Inc.

Version 1.6 – juin 2018

Table des matières

PROCÉDURES 2
Antimagie 2
Calcul des points d'expérience (révisé) 2
Consignation des données de jeu 3
Dissipation de la magie 5
Distorsions de réalité 6
Immortels 6
Lanceurs de sorts (non-humains) 9
Morts-vivants dominants et asservis 11
Mystiques 12
Précisions relatives aux personnages 14
Rencontres 17
Revenus des domaines et PX associés 20
Score d'Intelligence des monstres 20
Table de jets pour toucher (étendue) 22

MONSTRES 24
Plan primaire 24
Autres plans 40
Autres monstres 42

RELIQUES 45
Création de reliques 46
Pouvoirs et caractéristiques des reliques 47
Effets néfastes 54
Reliques célèbres 56

Procédures

Ce chapitre traite des procédures suivantes :
Antimagie
Calcul des points d'expérience (révisé)
Consignation des données de jeu
Dissipation de la magie
Distorsions de réalité
Immortels
Lanceurs de sorts (non-humains)
Morts-vivants dominants et asservis
Mystiques
Précisions relatives aux personnages
Rencontres
Revenus des domaines et PX associés
Score d'Intelligence des monstres
Tables de jets pour toucher (étendues)

Antimagie

Il existe des situations dans lesquelles la magie est rendue inefficace, ou voit ses effets affaiblis. Ce phénomène, appelé antimagie (en abrégé, AM), s'exprime comme un pourcentage de chances que la magie soit inopérante dans une zone définie.

Pour la plupart des PJ, la première confrontation avec l'antimagie intervient lors d'un affrontement contre un spectateur. L'œil central de ce monstre projette un rayon antimagique efficace à 100 %, c'est-à-dire qu'il annihile toute magie.

Quelques très rares créatures (en particulier les Immortels) bénéficient d'une antimagie partielle ou totale.

Interprétation théorique de l'antimagie

L'antimagie s'explique par les disparités qui existent entre les formes de vie originaires des différents plans d'existence. La magie des Plans intérieurs (le Plan primaire, le Plan éthéré et les Plans élémentaires) fonctionne de manière optimale quand elle a pour cible des créatures ou des objets originaires de ces mêmes plans. Les créatures des autres plans ne sont pas de même nature.

Les formes de vie des Plans intérieurs sont constituées d'un assemblage des quatre sphères de pouvoir (la Matière, l'Énergie, le Temps et la Pensée), et sont assujetties à la sphère de l'Entropie (la mort). En revanche, les créatures originaires du Plan astral ou des Plans extérieurs peuvent très bien être dépourvues d'un ou plusieurs de ces quatre composants, et même échapper en grande partie aux effets de la mort.

Fonctionnement de l'antimagie

Quand l'antimagie est employée de manière offensive (c'est le cas du rayon d'un spectateur), elle est suffisamment puissante pour annuler tous les effets magiques, y compris ceux des objets permanents. Dès qu'un objet quitte l'aire d'effet, il retrouve toutes ses propriétés. En revanche, l'antimagie diffusée passivement par une créature est sporadique et n'affecte que la magie temporaire, c'est-à-dire les sorts, les potions, les parchemins, les bâtons, les bâtonnets et les baguettes. Les effets magiques produits par des objets permanents (tels qu'une *épée de rapidité*) doivent être aussi considérés comme temporaires ; ils sont donc affectés par l'antimagie passive.

Lorsqu'aucun pourcentage n'est précisé, cela signifie que l'antimagie fonctionne à 100 %, c'est-à-dire qu'elle annule tous les effets magiques temporaires dans l'aire d'effet. Dans le cas contraire, chaque effet magique doit tester s'il est neutralisé au moment où il entre dans la zone d'AM. Le test s'effectue chaque round avec un d100, la neutralisation intervenant sur un résultat inférieur ou égal au pourcentage exprimé. Dès lors qu'un effet magique est annulé, il le reste jusqu'à ce qu'il sorte de la zone d'AM.

Durée de l'antimagie

Il est important de comprendre que l'antimagie diffère de la *dissipation de la magie*. Un effet magique suspendu par une AM offensive fonctionnera à nouveau dès qu'il aura quitté la zone, tandis qu'un effet magique annulé par un rayonnement antimagique passif restera inactif un tour après avoir quitté la zone. Le temps pendant lequel un sort ou un effet magique est annulé est décompté de sa durée totale. Ainsi, tout effet magique instantané (comme un sort de *boule de feu*, de *foudre*, etc.) est définitivement perdu.

Exemples détaillés

1. Potions
Un Immortel s'approche d'une *potion de vol*, jusqu'à l'englober dans sa zone d'AM. Suite au test aléatoire, la potion est désactivée et devient de l'eau parfumée inerte. Si quelqu'un la boit, elle n'a aucun effet et aura été gaspillée pour rien. Sinon, elle retrouve ses propriétés un tour après que l'Immortel se sera éloigné.

2. Sorts personnels
Un guerrier en *armure de plates +3*, équipé d'un *bouclier +3*, sous l'effet d'un sort de *bénédiction* et d'un sort de *rapidité* lancés par ses compagnons, boit une *potion de métamorphose*. Il se transforme en géant, saisit une énorme massue, et se rue à l'attaque d'un Immortel. Au moment où il entre dans la zone d'antimagie, le MD teste chacun des effets magiques un par un. Le sort de *rapidité* et la *métamorphose* sont désactivés, alors que la *bénédiction* résiste. Le personnage reprend immédiatement forme humaine et retrouve une vitesse normale, mais il bénéficie toujours d'un bonus de +1 à ses jets pour toucher et aux dégâts. Il n'est plus capable de manier la massue, désormais disproportionnée, mais il brandit son *épée +3* à la place. Celle-ci n'est pas soumise à l'AM, pas plus que l'armure ni le bouclier, car il s'agit d'objets magiques permanents. Au début du round suivant, le MD teste à nouveau les effets magiques restés actifs, et cette fois la *bénédiction* est annulée. Le personnage perd ses bonus au combat.

Un tour après la fin du combat, les sorts de *métamorphose* et de *rapidité* sont réactivés. Le guerrier peut rester métamorphosé pendant les 5 à 10 tours suivants (l'effet de la potion dure 7 à 12 tours, à quoi il faut soustraire un tour de combat et un tour pour que l'antimagie se dissipe). La *rapidité* reste valable pendant un seul tour (sur une durée totale de trois tours). La *bénédiction* réapparaît un round plus tard, et reste active quatre tours de plus.

3. Sorts à aire d'effet
Un magicien de niveau 25 se tient à 40 m d'un Immortel (par exemple un démon hurleur) et de dix robustes trolls (45 pv chacun) qui l'entourent. Il lance une *boule de feu* sur le groupe. Comme il sait que l'Immortel projette une zone d'AM, il prend soin de ne pas le cibler directement, mais projette la *boule de feu* à trois mètres à côté de lui. La joueuse lance 20d6 (le maximum), pour un résultat de 91 points de dégâts. Le MD consulte la portée de l'antimagie pour savoir jusqu'où le souffle de l'explosion se propage.

La *boule de feu* explose en dehors de la portée de l'AM. Dans des conditions normales, le souffle s'étendrait jusqu'à 6 m du point d'impact. Toutefois, à 1,50 m du démon, il est interrompu comme par un bouclier invisible. Le démon n'est même pas roussi, pas plus que les deux trolls qui sont à moins de 1,50 m de lui.

Si la *boule de feu* avait résisté à l'AM, l'Immortel et les deux trolls à proximité auraient subi des dégâts. Ils auraient eu droit à un jet de protection pour diviser ceux-ci par deux.

Si la boule de feu avait été projetée à moins de 1,50 m du démon sans s'affranchir de l'AM, elle n'aurait pas explosé du tout. Comme le sort est instantané, elle ne serait pas réapparue plus tard.

Calcul des points d'expérience (révisé)

Table d'attribution des points d'expérience révisée

La table d'attribution des points d'expérience a été révisée pour que l'expérience gagnée par les personnages reflète mieux le danger des rencontres. La valeur en PX des monstres ayant 6+ DV ou moins reste la même que dans la table précédente (*Règles expert*, p. 23), tandis que les catégories de 7 à 20+ DV ont été subdivisées. Si vous le souhaitez, vous pouvez recalculer la valeur en PX des monstres listés dans les précédents ouvrages de règles, mais les différences sont minimes. En outre, les PX gagnés par les personnages en combattant des monstres ne représentent que 20 % ou moins de leurs gains totaux en expérience.

Pour chaque faculté spéciale que possède un monstre, son nombre de DV est suivi d'un astérisque qui indique un bonus à sa valeur en PX. En général, sont considérées comme facultés spéciales les particularités utiles au combat, sans être à proprement parler nécessaires à la survie du monstre au quotidien. Par exemple, une créature volante n'aura pas d'astérisque pour une bonne manœuvrabilité, et ce, même si cette caractéristique lui permet de bénéficier d'une attaque en piqué.

Toute créature capable de lancer des sorts gagne un astérisque par tranche de deux niveaux de sorts qu'elle peut mémoriser (plus précisément, à chaque niveau de sorts impair ; ainsi, un magicien capable de lancer des sorts de niveaux 1 à 3 aura deux astérisques). *Le calcul des PX pour un lanceur de sorts prend en compte son niveau d'expérience et non ses dés de vie.*

Si une créature utilise un objet magique ayant des pouvoirs d'attaque, comptez-lui un astérisque pour chacun de ces pouvoirs. Les pouvoirs défensifs et les pouvoirs divers ne procurent pas d'astérisque, à moins qu'ils ne jouent un rôle déterminant dans la rencontre.

Une créature disposant de pouvoirs offensifs semblables à des sorts gagne un astérisque pour chacun de ces pouvoirs. Là encore, les autres types de pouvoirs ne donnent généralement lieu à aucun bonus d'expérience, mais vous pouvez faire une exception dans le cas d'un pouvoir défensif très puissant.

POINTS D'EXPÉRIENCE POUR UN MONSTRE VAINCU

Dés de vie	Valeur de base	Bonus par astérisque
moins de 1	5	1
1	10	3
1+	15	4
2	20	5
2+	25	10
3	35	15
3+	50	25
4	75	50
4+	125	75
5	175	125
5+	225	175
6	275	225
6+	350	300
7	450	400
7+	550	475
8	650	550
8+	775	625
9	900	700
9+ à 10	1 000	750
10+ à 11	1 100	800
11+ à 12	1 250	875
12+ à 13	1 350	950
13+ à 14	1 500	1 000
14+ à 15	1 650	1 050
15+ à 16	1 850	1 100
16+ à 17	2 000	1 150
17+ à 18	2 125	1 350
18+ à 19	2 250	1 550
19+ à 20	2 375	1 800
20+ à 21	2 500	2 000

Pour chaque dé de vie au-delà de 21, ajoutez 250 points aux deux valeurs. Un nombre de dés de vie suivi d'un plus (+) est assimilé au nombre supérieur.

Modifier les valeurs en PX

Vous pouvez modifier la valeur en PX d'un monstre s'il se révèle plus ou moins facile à vaincre que ce que ses capacités suggèrent. Un magicien de niveau 36 rapporte normalement 35 000 PX, mais si les personnages le désintègrent par surprise avant qu'il ait pu lancer le moindre sort, ils méritent moins de PX ; disons 6 250 (la valeur d'un monstre de 36 DV sans faculté spéciale).

Tenez compte des caractéristiques du groupe de PJ pour décider de comptabiliser ou non les bonus liés à une capacité défensive exceptionnelle. Par exemple, une gargouille a droit à un astérisque en raison de son immunité contre les armes normales. Ce bonus est justifié, car les personnages de bas niveau ne disposent que rarement d'armes magiques. Mais face à un groupe de personnages de haut niveau, cette faculté défensive perd son caractère d'exception, aussi pouvez-vous réduire le gain en PX en conséquence.

Quand vous concevez des aventures ou des donjons de haut niveau, sélectionnez des monstres appropriés en vous basant sur leur valeur en PX. Pour cela, référez-vous à la section « La préparation des aventures » (*livret du maître* des *Règles compagnon*, p. 2).

Consignation des données de jeu

Un maître du donjon est souvent amené à conserver la trace d'une grande quantité d'informations. Dans cette section, vous trouverez des suggestions pour organiser cette masse de renseignements et ainsi fluidifier le jeu.

Décompte du temps

Pour conserver la maîtrise des évènements, vous devez mesurer le temps qui s'écoule. De nombreux éléments du jeu ont une durée fixée, et toutes les actions prennent du temps. Pendant que les PJ crapahutent dans les couloirs des donjons, les PNJ et les monstres vaquent à leurs propres affaires, dont certaines risquent d'avoir des répercussions sur les agissements du groupe. Comment réconcilier ces chronologies parallèles ?

Tenir une liste de toutes les actions entreprises vous aidera à décompter efficacement le temps. Lors d'une rencontre où les évènements s'enchaînent rapidement, notez la durée des différents effets, les déplacements des protagonistes, et soyez attentif aux instants où ceux-ci auront l'occasion d'intégrer le combat ou de s'y soustraire. Pour cela, tenez à jour un échéancier sous la forme d'un simple tableau de nombres permettant de décompter le temps écoulé. Vous y ferez figurer les rounds, les tours et les jours.

Vous pouvez jeter l'échéancier à la fin de chaque aventure, mais certains MD préfèrent conserver des notes pérennes concernant le lieu et l'heure de certains évènements notables ou catastrophiques, des rencontres, ou de tout autre élément.

ÉCHÉANCIER

Jours									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Heures									
1	2	3	4	5	6				
7	8	9	10	11	12				
13	14	15	16	17	18				
19	20	21	22	23	24				
Tours									
1	2	3	4	5	6				
Rounds									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

Fiches de personnages

Fiches de PJ

Des fiches résumant les informations relatives aux PJ permettent d'accélérer le jeu. Demandez à chaque joueur de remplir la fiche concernant son personnage. Vous pouvez utiliser des petites fiches bristol (8×12 cm), mais les personnages de haut niveau possédant généralement une grande quantité d'objets magiques, il est préférable d'utiliser des feuilles un peu plus grandes (par exemple au format A6). La fiche présentée p. 4 conviendra parfaitement.

Au dos de la feuille, notez diverses informations comme l'équipement porté par le personnage, les facultés de voleur, le contenu des livres de sorts, les caractéristiques de ses domaines et des revenus afférents, la localisation actuelle du personnage dans le monde du jeu, ses objectifs à court terme (recherche d'un trésor ou d'une information), etc.

Vous pouvez vous servir de fiches de couleur pour différencier les races (blanc pour un humain, vert pour un elfe, etc.). Si vous disposez d'un éventail de couleurs suffisant, vous pouvez faire de même avec les classes de personnages.

Triez les fiches par ordre alphabétique pour vous y retrouver plus facilement. Au début de chaque partie, extrayez de la pile les cartes correspondant aux personnages présents et distribuez-les aux joueurs afin qu'ils les mettent à jour à votre intention (ajout des objets magiques récemment découverts, suppression des objets magiques détruits, consommés ou

FICHE DE PERSONNAGE

Nom du personnage ___________________________ Classe/niveau_____________________

Alignement__________________ CA______________________ TAC0_______________

pv_________________

Force______ <u>Armes/dégâts</u>

Intelligence______

Sagesse______

Dextérité______

Constitution______

Charisme______

<u>Objets magiques permanents</u> <u>Objets magiques temporaires/nb de charges</u>

(Capacités spéciales, équipement et notes au verso)

à court de charges, autres modifications). Puis reprenez les fiches pour les avoir sous la main pendant la partie.

Fiches de PNJ

Remplissez également une fiche pour chaque PNJ susceptible d'accompagner le groupe en aventure. Les petites fiches au format bloc-notes conviennent, mais le format des fiches des PJ est préférable. Triez ces fiches selon la classe et le niveau des PNJ.

Outre les renseignements usuels (y compris PX, liquidités, jets de protection et TAC0), la fiche d'un PNJ mentionnera sa ville d'attache (ou le lieu où il réside généralement), ses traits de personnalité (têtu, chicaneur, haut en couleur, etc.) et ses aspirations.

Fiches d'aventure

Afin de bien articuler le déroulement de la partie et la rendre plus fluide, renseignez une fiche d'aventure au début du jeu. Pour cela, munissez-vous d'une feuille de papier. En haut à gauche, inscrivez la date réelle et la date dans le monde de campagne. En haut à droite, faites figurer l'objectif prioritaire des personnages pour cette séance de jeu, ou leur activité principale supposée.

Recopiez les renseignements les plus utiles des fiches des PJ prenant part à l'aventure : nom de chaque personnage, classe, niveau, TAC0, CA et pv. Inscrivez également l'encombrement si vous utilisez cette règle optionnelle.

En bas de la colonne «niveau», inscrivez le total des niveaux du groupe (TNG) ainsi que le niveau moyen du groupe (NMG), obtenu en divisant cette valeur par le nombre de personnages. Outre leur intérêt intrinsèque, ces données vous serviront par exemple à attribuer les points d'expérience ou à déterminer un nombre de monstres approprié lors d'une rencontre aléatoire.

Sous le cadre consacré aux PJ, délimitez une zone pour les monstres. Inscrivez les titres de colonnes suivants, sous lesquels vous noterez les valeurs relatives à chaque groupe de monstres : Nb, nom, CA, pv, TAC0, AT, D, JPb, JPs, ML, PX. Remplissez le tableau avec les groupes de monstres errants et les groupes de monstres prévus à un emplacement fixe. En dessous, réservez de la place pour ajouter d'autres monstres en cours de partie.

Enfin, en bas de la page, tracez un cadre pour noter les trésors trouvés lors de la partie.

Explication des abréviations

Nb, **CA** et **pv** font référence respectivement au nombre de monstres rencontrés, à leur classe d'armure et à leurs points de vie. S'il y a plusieurs monstres dans un groupe, vous pouvez utiliser une seconde ligne pour numéroter chacun des monstres du groupe, noter leurs points de vie et comptabiliser leurs blessures.

TAC0 indique le résultat que le monstre doit obtenir pour toucher une classe d'armure de 0. Vous pouvez facilement calculer le résultat requis pour toucher toute autre CA, en retranchant celle-ci du TAC0 (n'oubliez pas que soustraire une CA négative revient à additionner son opposé). Ainsi, un monstre ayant un TAC0 égal à 15 doit obtenir 10 ou plus (15 – 5) au d20 pour toucher une CA de 5, et 17 ou plus (15 – (–2), soit 15+2) pour toucher une CA de –2.

AT et **D** représentent le nombre d'attaques par round et la fourchette de dégâts infligés par chaque attaque. Si un monstre dispose d'une attaque spéciale, essayez d'abréger celle-ci en quelques mots.

JPb et **JPs** sont respectivement les jets de protection contre les baguettes et contre les sorts. Il s'agit des deux jets de protection les plus fréquemment utilisés contre un groupe de personnages bien préparé.

ML représente le score de moral du monstre. Les règles de moral sont décrites dans le *livret du maître* des *Règles de base*, p. 19. Les monstres ne combattent pas systématiquement jusqu'à la mort. Vous pouvez décider de leurs réactions plutôt que les déterminer aléatoirement.

PX est la valeur unitaire d'un monstre en points d'expérience.

Emploi des fiches d'aventure

Chaque fois qu'un personnage est affecté par la magie, notez à droite de son profil l'effet magique subi et sa durée. Autant que possible, recourez à des abréviations pour gagner de la place.

Décomptez de la durée initiale des effets magiques le temps écoulé dans le jeu. Lorsqu'un personnage est censé connaître la durée exacte d'un effet magique, prévenez le joueur concerné peu de temps avant son expiration.

Une autre méthode pour garder la trace des différentes durées des effets magiques est de noter sur l'échéancier le moment exact où ils cessent. Lorsque cet instant arrive dans le jeu, vous savez que l'effet est terminé.

Pour fluidifier le jeu, préparez des notes relatives aux rencontres prévues en donjon

ou en extérieur. Pour gagner encore plus de temps, intégrez-y les profils des monstres. Vous pouvez aussi écrire une description résumée des objets magiques ou, à défaut, le livre et la page contenant leur description complète.

Après chaque combat, calculez les PX gagnés par le groupe et entourez le total au crayon. Inscrivez les trésors acquis, en distinguant ceux qui sont emportés par le groupe de ceux qui restent sur place. Si vous tenez compte de l'encombrement, notez les trésors portés par chaque personnage.

Lorsque l'aventure s'achève, tous les soustotaux de PX ressortent clairement sur la fiche d'aventure. Faites-en la somme et répartissez-la entre les personnages. Récapitulez également l'ensemble des trésors emportés par le groupe, afin que les joueurs les partagent à leur convenance. Gardez la trace de cette répartition.

Représentation matérielle des rencontres

Si vous vous reposez sur votre seule mémoire pour retenir les positions respectives des monstres et des PJ, des erreurs risquent de se produire. L'emploi de figurines ou de tout autre objet représentant les protagonistes aide à la visualisation ; faire évoluer ces figurines sur une surface quadrillée permet une meilleure appréciation des distances. Si vous avez la possibilité de tracer d'autres éléments (murs, meubles, etc.) sur ce plateau de jeu, c'est encore mieux.

Si vous ne disposez pas de figurines, utilisez d'autres accessoires pour représenter les monstres. N'importe quoi peut faire l'affaire : des bouts de papier numérotés, des dés ou encore des jetons en bois hauts de quelques centimètres, différenciés par une couleur et un numéro. Quatre couleurs et dix chiffres suffisent à individualiser jusqu'à quarante monstres. Les joueurs peuvent alors identifier leurs adversaires par un couple numéro/couleur (« J'inflige 12 points de dégâts au spectre rouge n° 7 ! »), et le MD peut adopter le même système d'identification sur ses fiches.

Vous pouvez aussi utiliser un simple tableau noir et quelques craies pour représenter l'aire de jeu. Il vous faudra un autre support pour décompter les points de vie des monstres, mais les déplacements des protagonistes seront aisément représentés.

Dissipation de la magie

Ce sort constitue un outil extrêmement puissant dans les mains d'un lanceur de sorts de haut niveau. Tenez compte des indications suivantes.

Lorsqu'une *dissipation* est lancée, elle influe sur tous les effets de sorts compris dans sa zone d'effet. Tout sortilège créé par un personnage d'un niveau égal ou inférieur à celui du lanceur de la *dissipation* est automatiquement et instantanément détruit. L'effet d'un sort créé par un lanceur de niveau supérieur peut subsister, mais le risque d'échec n'est que de 5 % par niveau d'écart entre les lanceurs.

Notez qu'un sort de *dissipation de la magie* produit par un *anneau d'accumulation de sorts* est traité comme si le lanceur était du niveau 5 (s'il s'agit d'un sort de magicien) ou du niveau 8 (si c'est un sort clérical).

Un *bâton de dissipation* est traité comme un lanceur de sorts du niveau 15. Il a en outre le pouvoir de détruire les objets magiques temporaires, et même de désactiver temporairement les objets magiques permanents avec lesquels il entre en contact.

Vous pouvez décider, de façon optionnelle, d'accorder une variante au sort : le lanceur peut incanter *dissipation de la magie* sous une forme concentrée, de sorte qu'elle demeure au bout de ses doigts jusqu'à ce qu'il touche un objet. Ce nouveau mode d'utilisation, appelé *dissipation au toucher*, est traité comme un sort inversé, bien que l'effet ne soit pas l'inverse du sort d'origine. Un magicien doit mémoriser le sort sous cette forme particulière pour l'utiliser ainsi, tandis qu'un clerc peut choisir de modifier (inverser) l'effet du sort au moment où il le lance.

Toucher n'importe quel objet ou créature déclenche le sort. La *dissipation au toucher* ne peut être retenue. L'effet peut lui-même être dissipé s'il n'est pas immédiatement libéré. Il disparaît des doigts du lanceur après un tour s'il n'a pas été utilisé, ou si le porteur tente de lancer un autre sort (les deux sorts sont alors annulés).

Une *dissipation au toucher* ne peut affecter qu'un seul objet magique. Si deux objets ou plus sont touchés au même instant, celui qui est affecté est déterminé aléatoirement.

La *dissipation au toucher* est soumise aux mêmes risques d'échec que la forme normale du sort (5 % par niveau d'écart contre les objets fabriqués par des lanceurs de sorts d'un niveau supérieur).

Effets sur les objets

Une *dissipation au toucher* peut détruire un objet magique temporaire ou désactiver ponctuellement un objet magique permanent. Un objet magique a des chances de résister en fonction de son niveau magique intrinsèque, défini ci-dessous.

Un objet magique placé dans un contenant non magique peut être affecté si le contenant est touché, mais le contenant double le niveau de l'objet se trouvant à l'intérieur. Des contenants non magiques multiples doublent chacun le niveau de l'objet. La *dissipation au toucher* ne peut jamais se transmettre à plus de 1,50 m à travers de multiples contenants. Par exemple, une potion est généralement contenue dans une fiole. Si le fluide contenu est touché, la *dissipation* s'exerce contre une magie de niveau 6. Si c'est la fiole qui est touchée, la potion qu'elle contient est traitée comme une magie de niveau 12. Si la fiole se trouve dans un sac à dos et que ce sac est touché, la magie est traitée comme étant de niveau 24.

Si un contenant non magique contient deux objets magiques ou plus, seul un de ces objets, déterminé aléatoirement, peut être affecté par une *dissipation au toucher* appliquée au contenant.

Si un contenant magique est soumis à une *dissipation au toucher*, il constitue la cible de l'effet, et aucun des objets qu'il contient n'est affecté.

Notes concernant les différents types d'objets

Potion : à traiter comme une magie du niveau 6. Si la *dissipation au toucher* réussit, la magie est détruite, laissant un liquide coloré et odorant, mais non magique.

Parchemin : un parchemin se voit attribuer un niveau égal au niveau minimal requis pour lancer le sort de plus haut niveau qu'il contient. Une réussite détruit tous les sorts inscrits, mais pas le parchemin lui-même ; un échec signifie qu'aucun changement ne se produit. Les sorts ne peuvent être supprimés individuellement de cette façon ; ils subsistent tous ou disparaissent tous.

Baguette ou bâton : ces objets à charges sont traités comme recelant une magie du niveau 12. Si la *dissipation au toucher* réussit, elle peut avoir l'un des deux effets suivants, au choix du MD :

Option 1 : la *dissipation au toucher* draine un nombre de charges égal au niveau du lanceur. Si le nombre de charges tombe à zéro, la magie s'évanouit, laissant un objet non magique.

Option 2 : l'objet devient non magique de façon permanente, quel que soit son nombre de charges.

Objets magiques divers : ces objets sont traités comme s'ils étaient du niveau 36, à moins que le niveau de leur créateur ne soit identifié, auquel cas c'est ce niveau qui est utilisé. Si l'objet possède un nombre de charges, appliquez la même procédure que pour les baguettes et bâtons (ci-dessus). Dans le cas contraire, il s'agit d'un objet permanent (voir ci-dessous). S'il s'agit d'un objet à utilisation unique, qui est détruit lorsqu'il est employé (comme un *œuf fantastique*, par exemple), il est considéré comme ayant une seule charge.

Objets permanents : cette catégorie inclut bâtonnets, anneaux, armures, boucliers et armes. Ces objets sont traités comme une magie du niveau 18 (le minimum nécessaire pour lancer un sort de *permanence*), sauf indication contraire. De plus, l'objet gagne un niveau par point de bonus et par pouvoir supplémentaire. Si la *dissipation au toucher* réussit, l'objet est désactivé (il devient non magique) pendant 1 à 10 rounds. Ses pouvoirs réapparaissent à l'issue de cette période.

Distorsions de réalité

Vous pouvez décider d'amender une règle ou une convention utilisée lors de parties antérieures. Les modifications des habitudes du jeu, tout comme l'introduction de nouvelles règles, peuvent généralement trouver une justification logique. Par exemple, pour introduire un nouveau sort, vous pouvez le faire figurer sur un parchemin antique. Pour retirer du jeu un objet magique possédé par un PJ, faites-le subtiliser par un PNJ voleur.

Si vous souhaitez modifier un principe fondamental du jeu, commencez par réfléchir avec vos joueurs à une explication rationnelle qui justifierait ce bouleversement. Si toutefois cela s'avère impossible, vous n'aurez d'autre choix que de recourir à une «distorsion de réalité».

Une distorsion de réalité signifie que les joueurs et le MD décident de modifier le corpus de règles. Renoncez à la tentation de rejouer des évènements ou des aventures antérieures pour restaurer rétrospectivement la continuité du jeu. Vous pouvez soit réajuster les conséquences d'évènements passés (en modifiant les trésors et autres acquisitions, ou en recalculant les points d'expérience), soit décider que la modification n'affecte en rien le passé.

Dans la mesure du possible, essayez néanmoins de trouver une explication rationnelle à tous les ajustements de règles pour éviter de telles distorsions de réalité.

Les Immortels

À mesure que les personnages approchent de l'ultime niveau 36, ils découvrent l'existence d'entités qui leur sont encore supérieures, des puissances qui dépassent l'entendement humain et dont l'influence est omniprésente dans la trame de la campagne. À terme, il devient clair que ces êtres supérieurs manipulent le monde, voire l'univers entier, dans des buts connus d'eux seuls. Ces êtres sont les Immortels.

Jadis eux-mêmes mortels, ces héros de légende contribuèrent au développement du multivers et obtinrent en récompense des pouvoirs et des responsabilités dépassant les limites des mortels. Devenus immortels, ils manipulent subtilement les orientations du multivers pour promouvoir leur sphère de pouvoir. Leurs manœuvres donnent jour aux défis et aux sagas épiques qui éprouvent la valeur des simples mortels, tout en favorisant leurs propres objectifs insondables.

Un Immortel ne peut servir qu'une unique sphère de pouvoir. Les conflits qui embrasent la campagne sont le reflet de la lutte hégémonique que se livrent les sphères.

Les sphères de pouvoir

Le multivers dans son ensemble peut être divisé en cinq composants distincts, ou sphères de pouvoir. Ces cinq sphères sont la Matière, l'Énergie, le Temps, la Pensée et l'Entropie (aussi appelée sphère de la Mort). Tout dans le multivers est une combinaison de ces cinq composants, dans des proportions variables. Chaque Immortel est au service d'une unique sphère ; il s'efforce ou bien d'accroître l'influence de cette sphère dans le multivers, ou bien de maintenir l'équilibre des forces entre les sphères.

Tous les alignements sont représentés dans chaque sphère, mais un alignement en particulier y prédomine généralement.

La *sphère de la Matière* est étroitement liée à l'élément terre. Sous ses trois états, la matière forme les briques dont tout l'univers est constitué. Elle se présente sous des formes très variées et se prête aisément à toutes sortes de mutations. Son processus de décomposition lui-même est à l'origine de nouvelles substances. La sphère de la Matière, qui défend la solidité et l'immuabilité, a pour objectif de lutter contre cette tendance de la matière à l'érosion et à la dégénérescence. Elle s'apparente à l'alignement loyal (ordre et formalisme universels) et privilégie la classe du guerrier. Elle s'oppose au Temps, qui pousse au changement, et fournit à la Pensée un référentiel sur lequel s'appuyer.

La *sphère de l'Énergie* est étroitement liée à l'élément feu. Elle vise à engendrer toujours plus d'énergie et d'activité. L'Énergie est impétueuse, dynamique, voire frénétique. Elle aspire à un perpétuel renouvellement, consommant la matière, épuisant le temps et stimulant la pensée dans une débauche d'énergie. Extrêmement capricieuse, elle est aussi très créative ; elle canalise les énergies magiques et sculpte ses créations à partir de l'Éther. En accord avec l'alignement chaotique (désordre et individualisme), elle favorise la classe du magicien. L'Énergie s'oppose aux efforts de la Pensée qui veut la rationaliser et cherche à transmuter la matière toujours plus rapidement, malgré l'usure du temps.

La *sphère du Temps* est étroitement liée à l'élément eau. Son objectif est de promouvoir l'évolution et de stimuler l'écoulement continuel du temps. Le temps est omniprésent ; il est flux et reflux ; il veille à ce que le présent se nourrisse des leçons du passé. Force créatrice et formatrice, il favorise le renouvellement à travers le vieillissement et la renaissance. Il symbolise l'alignement neutre (qui promeut le changement, mais aussi une certaine stabilité au fil des âges) et favorise la classe du clerc. Le Temps s'oppose à l'immobilisme de la Matière ; il consume une grande quantité d'énergie à mesure qu'il s'écoule, et enseigne à la Pensée les leçons de l'histoire.

La *sphère de la Pensée* est étroitement liée à l'élément air. Elle a pour but de sérier tout ce qui existe et de faire de toutes les autres sphères ses instruments. La Pensée est l'essence même des Immortels. Elle est prise de conscience, philosophie et lucidité. Elle cherche à tout analyser pour manipuler les autres puissances du multivers. Elle englobe tous les alignements sans être associée à aucun en particulier. Elle favorise la classe du voleur. Opposée aux excès effrénés de l'Énergie, elle entreprend de manipuler les effets du temps pour organiser et structurer la matière.

La *sphère de l'Entropie* (ou *sphère de la Mort*) n'est liée à un aucun élément. Son dessein est la destruction totale du multivers. Les quatre autres sphères de pouvoir s'opposent à l'Entropie, tout en étant conscientes qu'elles ont besoin de cet antagonisme pour fonctionner. L'Entropie incarne le processus d'affaiblissement de la texture du multivers, la décomposition, l'érosion et le morcellement. Elle ambitionne d'annihiler jusqu'au souvenir de tout ce qui existe. Pour autant, ayant besoin des autres pouvoirs pour exister, elle cherche d'abord à les asservir avant de les anéantir. L'Entropie œuvre à détruire la matière, épuiser l'énergie, figer le temps et censurer la pensée.

L'équilibre entre les sphères de pouvoir est l'objet fondamental du multivers. Si jamais une des sphères parvenait à asseoir une domination irréversible sur toutes les autres, seule l'Entropie triompherait, car toutes les sphères sont nécessaires pour maintenir l'harmonie. Aussi les sphères s'efforcent-elles en permanence de croître et de progresser, mais également de ralentir ou de contrarier le développement des sphères rivales.

Les Immortels dans le jeu

Les Immortels sont à l'origine de nouveaux défis posés aux personnages de niveau master. Leurs manipulations subtiles induisent les orientations de la campagne, et la révélation de leur existence apporte de nouveaux objectifs aux personnages. Les Immortels ne peuvent mourir de cause naturelle. Ils ne sont pas assujettis à l'obligation de se nourrir, de boire, ni de respirer. Ils manipulent avec aisance les éléments et les énergies magiques, tout en restant presque totalement immunisés contre leurs effets.

Le but premier d'un Immortel est de gagner des points de Pouvoir afin de gravir les échelons de l'Immortalité au sein de sa sphère. Les points de Pouvoir s'acquièrent en accomplissant des missions au service d'une sphère, en étendant son influence, en contribuant à maintenir l'équilibre des pouvoirs dans le multivers et en contrecarrant les actions des sphères rivales. Les Immortels côtoient les mortels lorsque leurs devoirs au service d'une sphère leur imposent d'intervenir sur différents plans d'existence.

Ces rencontres fortuites ont fait entrer les Immortels dans les légendes et les contes des peuples du monde. Lorsqu'ils prennent soin de dissimuler leur véritable nature, les mythes les dépeignent comme des sorciers. Quand, exceptionnellement, ils ne font pas preuve de discrétion, les mortels croient avoir affaire à des dieux. Les personnages de niveau master qui découvrent leur existence voient généralement en eux des êtres supérieurs et insensibles pour qui le monde est un terrain de jeu, et les mortels qui y vivent, de simples pions.

Le Plan primaire suscite un intérêt particulier chez les Immortels. De par sa position au cœur des réseaux astral et éthéré, c'est le seul endroit qui jouxte tous les autres plans d'existence. De ce fait, il offre un passage vers tous les plans, et c'est l'unique lieu où tous les éléments et les pouvoirs sont équitablement représentés.

Le Plan primaire fait le lien entre les plans où résident les puissances et les Plans extérieurs, où les luttes d'influence font rage et où l'équilibre des pouvoirs est sans cesse mouvant. C'est un lieu de transit emprunté par de nombreux Immortels. En raison de cette particularité, les puissances dans leur ensemble l'ont déclaré zone neutre. Si une des sphères tentait un jour de l'annexer, toutes les autres s'uniraient aussitôt pour contrer cette offensive.

Les Immortels ont décrété qu'il ne leur était permis d'interagir avec les mortels du Plan primaire que de façon indirecte et par des voies détournées. Toute confrontation directe avec un mortel est interdite.

Les manipulations des Immortels

Les Immortels ne se dévoilent généralement pas aux mortels. Sauf exception, seuls les candidats à l'Immortalité ont le privilège de les percevoir sous leur véritable jour. Leurs agissements sur le Plan primaire peuvent prendre différentes formes.

Leur mode d'action le plus classique et le plus subtil consiste en l'envoi de présages pour annoncer quelque grand évènement, encourager une entreprise ou mettre en garde contre un danger. Il n'est pas inhabituel non plus qu'ils cherchent à diriger indirectement un mortel au moyen de suggestions mentales ou en manipulant des objets inanimés ou des créatures non intelligentes pour lui indiquer une ligne d'action.

Lorsqu'il essaie d'infléchir le cours de l'histoire, un Immortel peut user de méthodes plus directes. La plus courante consiste à utiliser un agent, tel qu'un serviteur ou un adepte de la même sphère de pouvoir. Un agent peut se voir remettre une relique ou attribuer une mission, puis être livré à lui-même. S'il choisit de s'en acquitter en personne, il peut courir des risques fatals, aussi opte-t-il parfois pour une méthode moins risquée en convainquant un personnage plus puissant de le suppléer. Enfin, il arrive qu'un Immortel soit obligé d'intervenir sans intermédiaire. Dans ce cas, il apparaît systématiquement sous une forme d'emprunt et se montre très réticent à révéler sa nature. Un Immortel ne peut intervenir personnellement sans prendre le risque de perdre du pouvoir, son rang, voire l'Immortalité.

Les Immortels de la sphère de l'Entropie, les plus enclins à s'impliquer en personne dans leurs machinations, révèlent fréquemment leur forme véritable à leurs disciples, à leurs serviteurs et à leurs ennemis.

Les pouvoirs des Immortels

Les Immortels peuvent prendre de nombreuses formes, y compris celle d'un personnage d'un niveau donné. Lorsqu'ils adoptent la forme d'une créature mortelle, ils en gagnent les capacités et en subissent les limitations. Une fois qu'un Immortel a pris une forme mortelle, il ne peut plus en changer pour une autre tant qu'il n'a pas abandonné la première et regagné sa résidence immortelle.

Si un Immortel est vaincu hors du plan où il réside, son essence retourne à sa retraite immortelle où elle génère une nouvelle enveloppe en un nombre de jours égal à son total de points de vie. Si un Immortel est vaincu deux fois en combat par un même mortel, il perd un niveau de pouvoir. S'il est tué sur son plan de résidence, il est définitivement détruit.

En l'état actuel des connaissances, les différents niveaux de pouvoir des Immortels, par ordre de puissance croissante, sont : Temporel, Céleste, Empyréen et Éternel. Ces niveaux sont analogues aux quatre rangs de puissance des reliques : mineure, inférieure, supérieure et majeure (voir p. 45).

La forme véritable d'un Immortel varie selon son rang. Les capacités moyennes connues des Immortels de plus bas niveau sont les suivantes :

Classe d'armure : 0
Points de vie : 100
Régénération : 1 pv par jour
Jets pour toucher : comme un être de 20 DV

Un Immortel ne peut être blessé que par une arme d'enchantement +5 ou mieux ou par une relique ; il est invulnérable à toute magie d'origine mortelle. La plupart des Immortels peuvent lancer à volonté tous les sorts accessibles aux mortels.

Lorsqu'un Immortel est blessé, les dégâts qu'il subit sont réduits au minimum possible (par exemple, une attaque qui occasionne 6d6+3 points de dégâts ne lui en inflige que 9). L'aura d'antimagie d'un immortel s'étend dans un rayon de 1,50 m, avec 50 % d'efficacité.

Les Immortels sont capables de communiquer avec n'importe quelle créature mortelle, et même avec les objets inertes de leur propre sphère ou de leur élément. Ils peuvent recourir au *vol* à volonté, se *téléporter* sans risque d'erreur une fois par heure et *voyager* à travers les Plans astral et éthéré une fois par jour.

Le pouvoir d'un Immortel fluctue selon le plan d'existence sur lequel il se trouve, en fonction de l'ascendant qu'y possède sa sphère. Si sa sphère domine ce plan, ses jets pour toucher, ses dés de dégâts, ses points de vie par dé, ses jets de protection et sa classe d'armure bénéficient d'un bonus de +1 à +5 (selon le degré de dominance). Si sa sphère est au contraire dominée, il subit une pénalité de 1 à 5 points. Ce processus est analogue à celui qui permet de personnaliser un monstre en fonction de sa taille (référez-vous à la section «Rencontres»).

PJ et Immortalité

Étant donné que tous les Immortels sont d'origine mortelle, vous pouvez autoriser les personnages à rechercher l'Immortalité en empruntant la voie tortueuse des héros légendaires. Ce chemin est ardu, et rares sont ceux qui parviennent au sommet. Seul un personnage qui fait preuve d'un héroïsme et d'une constance sans faille peut s'en montrer digne. Dans la plupart des cas, un personnage devenu Immortel quittera à jamais le royaume des vivants et nul n'entendra plus parler de lui.

L'Immortalité doit être conquise. Elle ne s'acquiert qu'en triomphant de plusieurs épreuves quasiment insurmontables. Il existe quatre voies menant à l'Immortalité, chacune correspondant à une des quatre sphères de pouvoir. Tout mortel intelligent qui parvient au niveau ultime peut tenter d'atteindre l'Immortalité, mais seul un humain peut devenir un Immortel de la sphère de la Matière.

Conditions requises

Un personnage humain doit d'abord atteindre le niveau 30, tandis qu'un demi-humain doit accumuler un total de 1 000 000 PX. Une fois cette condition satisfaite, le personnage peut commencer à rechercher les voies de l'Immortalité. Celles-ci ne sont pas connues du commun des mortels. Vous pouvez faire de cette recherche le prétexte à une longue aventure, ou alors exiger le passage à un niveau supérieur ou le gain de 120 000 PX pour valoriser les recherches effectuées.

L'accès à l'Immortalité débute par les étapes décrites ci-dessous. Assurez-vous de bien connaître les particularités de chacune des voies avant qu'un personnage ne se décide à en suivre l'une ou l'autre.

1. Sélectionnez la voie correspondant à la sphère de pouvoir que le personnage a choisi de servir.
2. Le personnage ne peut espérer réussir sans le parrainage d'un Immortel ayant au minimum le rang de Céleste. Choisissez l'Immortel qui jouera ce rôle.
3. Le personnage doit trouver un moyen de contacter cet Immortel et lui présenter sa requête.

Identifier un Immortel et solliciter son parrainage n'est que la première d'une longue série d'épreuves ardues. De nouvelles recherches permettent de trouver un lieu propice pour contacter cet Immortel. Il s'agit en général du sommet d'une montagne éloignée de tout, très haute, ayant la réputation d'être entourée de dangers imprévisibles.

Une fois le lieu de la rencontre identifié, le personnage doit élaborer une offrande qui présente un intérêt particulier pour la sphère de l'Immortel sollicité. Ce présent doit être d'une beauté exceptionnelle et symboliser les qualités de la sphère. Plus il est somptueux,

plus grandes sont les chances que le personnage reçoive une réponse favorable.

Une fois le cadeau achevé, le personnage peut se mettre en route vers la montagne. Au cours de ce voyage, qui doit durer au moins un an en temps de jeu, il sera confronté à de nombreux périls et détourné de son but par plusieurs aventures annexes qui devraient le faire progresser d'un niveau d'expérience ou gagner au moins 120 000 PX. Il devra prendre garde à ne pas endommager ni se faire dérober le présent. Le cas échéant, il devra le remettre en état ou le retrouver avant de continuer.

L'ascension de la montagne doit être une épreuve en soi. Vous devrez concevoir sept rencontres successives qui la ponctueront. Ces rencontres ont pour objet de tester l'étoffe de notre héros et son mérite au regard de :

Son honneur et son intégrité
Sa dévotion à la sphère de pouvoir
Son inventivité et son aptitude à éviter le combat
Sa bravoure
Sa persévérance face à l'adversité
Sa miséricorde et la charité de son cœur
Sa sagesse

Ajustez cette liste d'objectifs selon l'alignement. Il n'est pas nécessaire que le personnage remporte toutes les épreuves avec succès, mais il doit toutes les affronter.

Une fois au sommet, le personnage doit méditer pendant 1 à 6 jours, en appelant l'Immortel dans ses pensées. L'Immortel entendra toujours cet appel, mais il pèsera la valeur du personnage avant d'agir. Pour déterminer sa réaction, lancez 1d10 en modifiant le résultat selon la table ci-dessous :

RÉACTIONS DE L'IMMORTEL

Modificateurs

–5	si le personnage est d'un alignement différent
–3	par créature accompagnant le personnage
–3	par test auquel le personnage a échoué lors de l'ascension
+1	par test réussi
+1	si le personnage offre une relique mineure
+2	si le personnage offre une relique inférieure
+4	si le personnage offre une relique supérieure
+6	si le personnage offre une relique majeure

Le jet modifié minimal est 1 et le maximum est de 10.

Résultat

1-2 L'Immortel, courroucé, fait savoir au personnage (par un présage dans les 1 à 6 jours) qu'il ne répondra pas à l'appel.
3-8 L'Immortel arrive en 1 à 100 jours. Il envoie un présage 1 à 4 jours avant son arrivée.
9-10 L'Immortel, ravi, arrive en 1 à 6 jours.

Jusqu'à l'arrivée de l'Immortel, le personnage doit rester au sommet et consacrer 80 % de ses heures de veille à la méditation. S'il quitte la montagne, relancez le dé sur la table des réactions de l'Immortel avec un modificateur de –2. Si l'Immortel daigne toujours le rencontrer, il lui envoie un présage pour le sommer de retourner sur la montagne. Si le second résultat est 9 ou plus (voir ci-dessus), l'Immortel apparaît à l'endroit où se trouve le personnage à la fin de la période d'attente, quel qu'il soit, mais seulement à un moment où celui-ci est seul.

La rencontre

L'arrivée d'un Immortel est toujours spectaculaire. Il peut choisir une entrée en scène grandiose ou mystérieuse. S'il opte pour une arrivée majestueuse, il apparaît sous la forme d'un élémental lié à sa sphère :
Matière : surgissant de la terre, ou sous forme mortelle.
Énergie : nimbé de flammes, étincelant, ou baigné de lumière.
Temps : sous forme de tempête, ou sous les traits d'une créature aquatique.
Pensée : énigmatique et éthéré, onirique.

Tous les mortels à proximité sont automatiquement paralysés lorsque l'Immortel apparaît. Il peut mettre fin à cette paralysie à volonté.

L'Immortel jauge le personnage, puis lui demande, verbalement ou télépathiquement, d'exprimer son désir. Le personnage doit exposer humblement ses aspirations et présenter son offrande. Pour déterminer la réaction de l'Immortel, lancez 1d10 et appliquez au résultat les modificateurs suivants :

–5	si le personnage se montre hautain
–2	si la valeur de l'offrande est inférieure à 25 000 po
+1	si la valeur de l'offrande est au moins égale à 25 000 po
+1	par doublement de la base de 25 000 po (+2 pour 50 000 po, +3 pour 100 000 po, et ainsi de suite).

RÉPONSE À LA SOLLICITATION

1-2	Sollicitation rejetée L'Immortel détruit l'offrande et envoie le personnage accomplir une quête avant de pouvoir exposer une nouvelle demande.
3-8	Sollicitation acceptée
9-10	Sollicitation acceptée avec plaisir L'Immortel offre au personnage un objet magique mineur de sa sphère de pouvoir en témoignage de sa satisfaction, puis téléporte le personnage, le renvoyant dans ses foyers.

L'Immortel emporte systématiquement l'offrande, et dans 50 % des cas, il se saisit également de tous les trésors et objets magiques transportés par le personnage et ses compagnons, sans que cela modifie en rien le résultat du jet.

Si l'Immortel accepte la sollicitation, il explique au personnage les étapes à franchir sur la voie de l'Immortalité (voir ci-dessous). Il répond par ailleurs à ses questions dans la limite du raisonnable. Enfin, il fixe les modalités de la prochaine rencontre, puis quitte les lieux sans laisser aucune trace.

Une fois l'Immortel parti, il ne réapparaît qu'une fois que le personnage est venu à bout de toutes les épreuves ou renouvelle sa sollicitation. Toutefois, dès cet instant, l'Immortel (bien qu'invisible) s'emploie à placer des obstacles et des défis sur le chemin du personnage.

Les quatre voies de l'Immortalité

Une fois que le personnage a obtenu un parrainage, il doit progresser jusqu'au niveau ultime avant de cheminer vers l'immortalité. Dès lors, il doit rester fidèle en toute occasion à la sphère de pouvoir qu'il a choisie et agir de façon à apporter à celle-ci gloire et honneur au cours des épreuves qui l'attendent.

Chaque voie requiert qu'un mortel remplisse cinq conditions exigeantes :

1. Les aventures du personnage doivent lui rapporter une certaine quantité de points d'expérience (généralement 600 000 PX, mais seulement 400 000 PX si sa classe est celle que favorise la sphère).
2. Le personnage doit partir en quête d'une relique inférieure ou supérieure consacrée à sa sphère de pouvoir. Cette quête doit s'étendre sur plusieurs années en temps de jeu.
3. Le personnage doit réussir une épreuve revêtant une importance symbolique particulière pour sa classe et sa sphère (voir ci-dessous).
4. Le personnage doit léguer un témoignage de sa grandeur à la postérité, sous la forme d'un monument durable. Il devra en outre former un ou plusieurs disciples pour lui succéder. Au moins 80 % d'entre eux devront être encore en vie lorsque sa quête d'Immortalité s'achèvera. Il doit financer lui-même cet emblème et prendre part à son érection, soit en partant à l'aventure pour rassembler les matériaux et les ouvriers, soit en assumant personnellement l'édification de l'ouvrage.
5. Le personnage doit accomplir une mission de grande envergure au bénéfice de sa sphère (voir ci-dessous).

Une fois toutes ces conditions remplies, le personnage doit retourner au sommet de la montagne pour rencontrer à nouveau son parrain immortel. S'il a échoué dans l'une ou l'autre des épreuves, celui-ci peut lui imposer des conditions supplémentaires avant de lui accorder l'Immortalité.

Dans le cas contraire, l'Immortel laisse une dernière fois les caprices du hasard s'exprimer. Lancez 1d10. Si le résultat est 1, le personnage a échoué ; l'Immortalité lui est refusée. Il peut alors demander un complément d'épreuves, ou renoncer. En cas de réussite, le personnage a droit à un an pour expédier ses affaires mortelles avant de quitter le plan primaire pour s'engager dans les luttes cosmiques.

Les quatre voies de l'Immortalité sont :

La voie du dynaste

Cette voie est celle de la sphère du Temps. Elle favorise la classe du clerc.

Quête : le dynaste doit partir en quête d'une relique lui permettant de voyager dans le temps.

Épreuve : le dynaste doit voyager dans le futur à trois instants distincts de l'histoire pour apporter son aide à trois de ses descendants afin qu'ils conservent leur royaume et perpétuent la dynastie.

Emblème : le dynaste doit fonder un royaume dont la population s'élève a au moins 50 000 personnes s'il est humain, ou 10 000 personnes s'il est demi-humain. Il doit en outre concevoir et bâtir une nouvelle grande capitale pour son pays.

Mission : le personnage doit fonder une dynastie dont lui-même ou un de ses descendants prendra la tête, et qui devra perdurer pendant vingt années de sa vie. À l'issue de cette période, le dynaste devra avoir une petite-fille ou un petit-fils en vie pour lui succéder. Il ne s'agira pas obligatoirement d'un descendant naturel. Il pourra avoir été adopté, mais il devra absolument avoir été désigné comme héritier. Pendant ses vingt ans de règne, le personnage devra avoir connu au moins quatre remises en cause importantes de son autorité.

La voie du héros épique

Cette voie est celle de la sphère de la Pensée. Elle favorise la classe du voleur.

Quête : le héros épique doit partir en quête d'une relique majeure de la sphère de la Pensée.

Épreuve : le héros épique doit retrouver et mettre hors d'état de nuire une relique de la sphère de l'Entropie.

Emblème : le héros épique doit choisir pour successeur le personnage d'un autre joueur, et l'entraîner. Il doit en outre créer une arme légendaire.

Mission : le personnage doit se conformer en toute circonstance aux idéaux héroïques de courage, de persévérance et d'abnégation. Il doit accomplir une quête épique à la limite de l'impossible, comme chasser tous les dragons du pays ou construire un château dans le ciel. Il doit consacrer au minimum cinq années à cette quête.

La voie du parangon

Cette voie est celle de la sphère de l'Énergie. Elle favorise la classe du magicien.

Quête : le parangon doit partir en quête d'une relique inférieure de la sphère de l'Énergie.

Épreuve : le parangon doit créer un objet magique absolument inédit. Le coût des recherches préalables (en pièces d'or) est égal au total de points d'expérience du personnage. Les composants nécessaires à la fabrication doivent être extrêmement rares et difficiles à trouver, incluant notamment au moins un ingrédient impossible à se procurer (comme la chute d'un chat sur ses pattes ou le rugissement d'un lion). Le joueur doit faire preuve de créativité pour justifier son obtention.

Emblème : le parangon doit recruter au moins six apprentis, qui doivent progresser chacun d'au moins douze niveaux pendant qu'ils sont à son service. Il doit aussi transformer le paysage dans un rayon de 150 km autour du lieu où il vit. Cette transformation doit conférer un caractère exceptionnel au territoire et à sa population.

Mission : le parangon doit être incontestablement reconnu comme le plus grand expert de son domaine, dans un rayon de 1 500 km. Pour cela, il doit prouver sa supériorité sur tous ses concurrents. Par exemple, un magicien devra chasser du territoire tous les autres magiciens de niveau 25 ou plus ou triompher d'eux dans des duels magiques, ceux-ci pouvant s'allier contre lui.

La voie du polymathe

Cette voie est celle de la sphère de la Matière. Elle favorise la classe du guerrier. Elle est réservée aux seuls humains.

Quête et mission : le polymathe se voit imposer le défi de réussir dans trois vies supplémentaires successives, dans les trois autres classes de personnage humaines que la sienne. Lors de chacune de ces trois vies, il doit partir en quête d'une même relique et la retrouver. Il commence chaque nouvelle carrière au niveau 1, sans aucun souvenir de ses vies antérieures, et ne commence la recherche qu'après avoir atteint le niveau 5. La première et la deuxième fois qu'il retrouve la relique, l'Immortel se présente à lui après un délai de dix à deux cents jours pour la réclamer. Il efface la mémoire du personnage, puis le ramène au niveau 1 dans une autre classe. La troisième fois, le personnage conserve la relique, et l'Immortel lui restitue tous ses souvenirs.

Épreuve : une fois la quête accomplie, le personnage doit vivre des aventures en solitaire jusqu'à ce qu'il atteigne le niveau 12 dans chacune des trois classes de personnage. Il conserve les capacités de chaque classe et progresse en expérience équitablement dans chacune.

Emblème : le polymathe doit vivre des aventures en compagnie d'un représentant de chacune des classes de personnages humaines. Le niveau initial d'aucun de ses compagnons ne doit être supérieur au sien. Si l'un d'eux est tué, le polymathe doit prendre toutes les dispositions pour le ressusciter, délaissant provisoirement sa quête si nécessaire. Une fois la Quête achevée et avant de commencer l'Épreuve, le personnage doit ériger un monument mesurant au moins 30 m de haut, à la gloire de ses aventures. Ce monument doit perdurer pendant au moins dix ans.

Si un personnage atteint l'Immortalité, il doit se retirer du jeu. Cependant, au gré du MD, le nouvel Immortel peut mettre à profit sa capacité à adopter n'importe quelle forme pour se créer une enveloppe mortelle afin de poursuivre ses aventures avec d'autres PJ. Ce nouveau personnage, dont l'Immortel choisit la classe, doit être d'un niveau équivalent à celui des autres personnages du groupe. Il constitue de ce fait un excellent complément pour tout groupe auquel manque une classe particulière.

Sous cette forme, un Immortel acquiert un point de pouvoir par tranche de 40 000 PX gagnés.

Lanceurs de sorts non humains

L'incantation de sortilèges n'est pas l'apanage des seuls humains et elfes. De nombreuses races humanoïdes comptent leurs propres magiciens, clercs, et même druides.

Un clerc ou un druide non humain porte le titre de chaman, tandis qu'un magicien est appelé wicca. L'un comme l'autre n'ont pas accès à la totalité des sorts usuels. Ils incantent souvent leurs sorts par le biais de rituels insolites à base de danses, cris et hurlements, et en agitant d'étranges objets.

Vous trouverez ci-dessous la liste des lanceurs de sorts non humains connus, ainsi que le niveau maximum auquel ils peuvent prétendre. Certains peuvent être à la fois chaman et wicca, auquel cas ils sont limités à la moitié du niveau indiqué. Dans un repaire ou une tribu humanoïde, la plupart des individus ne comprennent rien à la magie, voire la craignent ou s'en méfient. Il n'est pas rare qu'un lanceur de sorts profite de ses talents pour acquérir une part de pouvoir au sein de son clan. Seul un individu sur vingt est capable de lancer des sorts, aussi la plupart des groupes ne comportent-ils qu'un seul chaman.

Les sorts accessibles aux chamans et aux wiccas sont également listés. Ceux qui ne figurent pas dans cette liste leur sont incompréhensibles, aussi ne les connaissent-ils jamais. Les chamans et les wiccas sont incapables de lire des parchemins magiques, mais ils peuvent recourir à d'autres types d'objets magiques. Un chaman peut se servir de n'importe quel objet clérical, tandis qu'un wicca peut se servir de tout objet utilisable par un magicien.

Les chamans et les wiccas ont habituellement 3 à 8 (1d6+2) points de vie par DV (au lieu de 1d8). En outre, ils obtiennent un point de vie supplémentaire par niveau de lanceur de sorts (et peuvent ainsi dépasser le total de points de vie maximum théorique pour leur espèce).

Abréviations utilisées : C = chaman (sorts de clerc uniquement) ; D = chaman (avec accès additionnel aux sorts de druide) ; W = wicca (sorts de magicien uniquement). Le nombre qui suit la lettre C, D ou W indique le niveau maximum accessible. La lettre et le nombre entre parenthèses font référence aux règles (B = de base, X = expert, C = compagnon) et à la page de la description du monstre.

Centaure (X50) : D8, W8
Cyclope (X52) : C4, W2
Dauphin (C30) : C10, W6
Doppleganger (B30) : C6, W4
Dragon[a] (B30-32, C30-32) : C10
Dryade[b] (X52) : D10, W4
Esprit follet (B32) : D6, W4
Géant de feu (X53-54) : C8, W6
Géant de pierre (X53) : C8, W6
Géant des collines (X53) : C8, W6
Géant des glaces (X53-54) : C8, W6
Géant des nuages (X53-54) : C10, W10
Géant des tempêtes[c] (X53-54) : C10, W10
Génie des eaux[d] (X54) : D6, W4
Gnoll (B33-34) : C6, W4
Gnome (B34) : C12, W12
Gobelin (B34) : C8, W6
Goblours (B34) : C6, W4
Harpie (B35) : S6, W4
Hobgobelin (B35) : C8, W6
Homme-lézard (B35) : C6, W4
Homme-poisson (X56) : C8, W8
Homme-scorpion[e] (C36) : C13, W6
Kobold (B36) : C6, W4
Méduse (B38) : C8, W8
Minotaure (B39) : C4, W2
Néandertalien (homme des cavernes) (B40) : C4, W2
Ogre[f] (B40) : C4, W2
Orque (B41) : C6, W4
Pixie (B42) : D6, W4
Sylvanien[g] (X60) : D10
Troglodyte (B45) : C4, W2
Troll (X60) : C4, W2

Notes :

a) Certains dragons connaissent aussi des sorts de magicien, mais aucun dragon n'a à la fois accès aux deux familles de sorts.
b) Le pouvoir de *charme-personnes* d'une dryade ne dépend pas de son éventuelle connaissance de sorts de druide.
c) Lorsqu'un géant des tempêtes acquiert des sorts de magicien, sa faculté de lancer des sorts de *foudre* reste inchangée.
d) Un génie des eaux chaman ou wicca compte comme cinq individus en ce qui concerne le pouvoir de *charme* particulier de cette espèce.
e) Les clercs hommes-scorpions sont des clercs à part entière, pas des chamans. En tant que tels, ils ont accès à tous les sorts cléricaux.
f) Quelques spécimens d'ogres très rares et très intelligents peuvent progresser jusqu'au niveau 12 de wicca. Ces individus exceptionnels vivent généralement à l'écart de leurs congénères, avec qui ils n'ont aucun contact.
g) Les sylvaniens ayant accès à des sorts de druide sont capables d'animer quatre arbres au lieu de deux.

Sorts accessibles aux chamans

Sorts de clerc du niveau 1
Détection de la magie (B26)
Lumière* (B26, X5)
Protection contre le mal (B26)
Soins mineurs* (B27, X5)

Sorts de clerc du niveau 2
Bénédiction* (X5)
Charme-serpent (X5)
Langage animal (X5)
Paralysie* (X6)

Sorts de clerc du niveau 3
Désenvoûtement* (X6)
Guérison de la cécité (X6)
Guérison des maladies* (X6)
Lumière éternelle* (X7)

Sorts de clerc du niveau 4
Contrepoison* (X8)
Langage des plantes (X8)
Dissipation de la magie (X7)
Soins majeurs* (X8)

Sorts de clerc du niveau 5
Dissipation du mal (X9)
Fléau d'insectes (X9)
Manne (X9)
Soin ultime* (C12)

Sorts de clerc du niveau 6
Guérison totale (C12)
Langage des monstres* (X10)
Orientation (X10)
Rappel (X10)

Sorts de druide : tous sont accessibles

Sorts accessibles aux wiccas

Sorts de magicien du niveau 1
Détection de la magie (B39)
Lecture de la magie (B40)
Lecture des idiomes étrangers (B40)
Lumière (B40)
Protection contre le mal (B40)
Sommeil (B40)

Sorts de magicien du niveau 2
Détection de l'invisible (B41)
Détection du mal (B41)
Invisibilité (B41)
Lévitation (B41)
Lumière éternelle* (B42, X12)
Toile d'araignée (B42)

Sorts de magicien du niveau 3
Boule de feu (X12)
Clairvoyance (X12)
Dissipation de la magie (X12)
Foudre (X12)
Respiration aquatique (X13)
Vol (X13)

Sorts de magicien du niveau 4
Charme-monstres (X13)
Désenvoûtement* (X14)
Embroussaillement* (X14)
Mur de feu (X14)
Mur/Tempête de glace (X14)
Phytomorphose (X14)

Sorts de magicien du niveau 5
Dissolution* (C20)
Mur de roc (X15)
Nécro-animation (X15)
Nuage létal (X16)
Paralysie des monstres* (X16)
Passe-muraille (X16)

Sorts de magicien du niveau 6
Glissement de terrain (C21)
Holographie (X16)
Incantation mortelle (X17)
Mur de fer (C21)
Réincarnation (C21)
Transmutation de pierre en chair* (X17)

* Sorts réversibles

Monstres lanceurs de sorts spéciaux

Lycanthropes : rat-garou, loup-garou, sanglier-garou, tigre-garou, ours-garou (B37-38), pourceau maléfique (X58)

Un lycanthrope sous forme humaine peut être magicien, clerc ou druide à part entière. Il ne peut toutefois lancer aucun sort sous forme animale. Dès l'instant où il se transforme en animal, tous ses sorts s'effacent de sa mémoire comme s'ils avaient été lancés. Un pourceau maléfique lanceur de sorts peut utiliser son pouvoir de *charme-personnes* trois fois par jour sous n'importe quelle forme, mais il ne peut lancer ses autres sorts que sous forme humaine. Contrairement aux autres lycanthropes, ses sorts ne s'effacent pas de sa mémoire lorsqu'il se transforme en animal.

Morts-vivants

Un lanceur de sorts qui se relève sous forme de mort-vivant après avoir été tué par un mort-vivant peut conserver ses facultés. Reportez-vous à la section « morts-vivants dominants et asservis » pour plus de précisions.

Lorsqu'un clerc est transformé en momie (à l'issue d'un rituel séculaire connu seulement des grands prêtres de quelques religions), il conserve la capacité de lancer tous les sorts auxquels il avait accès de son vivant. Il acquiert en outre la capacité de contrôler d'autres morts-vivants (voir « morts-vivants dominants et asservis »). En revanche, un

magicien devenu momie perd le pouvoir de lancer des sorts de niveau 4 ou plus, même s'il en était capable avant sa transformation.

Morts-vivants dominants et asservis

Sous certaines conditions, les morts-vivants intelligents, qu'ils soient ou non lanceurs de sorts, peuvent tenter de prendre le contrôle d'autres créatures mortes-vivantes. Un mort-vivant contrôlé par un autre est dit asservi ; un mort-vivant exerçant une domination sur un ou plusieurs autres est dit dominant. Les squelettes et les zombies ne peuvent qu'être asservis, tandis que les autres morts-vivants peuvent appartenir aux deux catégories. Toute rencontre aléatoire avec des morts-vivants a 10 % de chances de mettre en jeu des créatures asservies par une créature plus puissante.

Un mort-vivant peut contrôler plusieurs créatures, tant que la somme de leurs dés de vie n'excède pas le double des siens. Une tentative de soumission qui amènerait à excéder ce nombre se solderait automatiquement par un échec (sans toutefois annuler le contrôle des créatures préalablement dominées).

Lorsqu'une liche ou un autre lanceur de sorts mort-vivant tente de prendre le contrôle d'autres morts-vivants, c'est son niveau de lanceur de sorts qui est pris en compte plutôt que ses dés de vie. Une liche, comme tout magicien, est largement plus puissante que ses dés de vie ne le suggèrent.

Un mort-vivant ne peut généralement pas asservir une créature dont le nombre de DV est supérieur à la moitié des siens (sauf exception ; voir ci-dessous). Si le sujet est déjà soumis à un autre maître, le mort-vivant sur le point de prendre le contrôle se rend instantanément compte de la situation. Il n'est pas obligé pour autant de renoncer à sa tentative, mais celle-ci est alors soumise à un malus de –4.

Pour déterminer l'issue d'une tentative de prise de contrôle d'un mort-vivant par un autre, notez le nombre de dés de vie des deux monstres impliqués, lancez 2d6, et consultez la table ci-dessous. La prise de contrôle est réussie si le résultat des dés est supérieur ou égal à la valeur indiquée. Un lien d'asservissement s'établit alors entre les deux monstres. Un résultat inférieur ou égal à 2 (possible si le jet est soumis à un malus) est toujours un échec.

Si le mort-vivant qui initie la tentative de prise de contrôle était un lanceur de sorts lors de sa vie mortelle et s'il a conservé cette faculté, il bénéficie d'un bonus de +2 au test.

Si la tentative a lieu lors d'un combat en mêlée, elle remplace l'attaque de la créature pour ce round.

Lorsqu'un mort-vivant en crée un autre de la même espèce en tuant un être vivant, celui-ci devient automatiquement son vassal. Seuls les apparitions, les nécrophages, les spectres et les vampires possèdent cette capacité. Il est possible que cette nouvelle possession contraigne le mort-vivant dominant à libérer des créatures précédemment sous son emprise. Le cas échéant, les sujets ayant le plus grand nombre de dés de vie sont relâchés en premier.

Lorsqu'un mort-vivant recourt à une capacité lui permettant d'appeler ou d'invoquer d'autres morts-vivants, les créatures répondantes sont automatiquement asservies, à moins que leur nombre total de DV n'excède la limite autorisée, ou que le suzerain ne préfère leur laisser leur libre arbitre.

Durée du contrôle

À chaque lever de pleine lune, tous les vassaux sont libérés et ne peuvent plus être liés jusqu'à l'aube suivante. Ainsi, la durée maximale du contrôle est d'environ quatre semaines. Un mort-vivant dominant peut par ailleurs choisir de libérer ses sujets quand il lui sied.

Avantages du vasselage

Un mort-vivant établit un lien mental avec chacun de ses vassaux. Il peut choisir à tout instant de voir par leurs yeux et d'entendre par leurs oreilles. Il peut rompre et renouer ce lien de perception aussi souvent qu'il le souhaite, sans limitation.

Un vassal est totalement soumis à son suzerain, au point d'obéir à des ordres suicidaires sans la moindre hésitation. Le contrôle s'exerce sur une portée maximale de 40 km (le diamètre d'un hexagone d'une carte en extérieur) par dé de vie du suzerain.

Lorsqu'un vassal rate un jet de moral et prend la fuite, son maître peut le forcer à reprendre le combat à condition de n'entreprendre aucune autre action lors de ce même round. Entre temps, le vassal aura perdu au minimum un round entier d'attaque.

Un mort-vivant peut former une chaîne de contrôle en ordonnant à ses vassaux de soumettre à leur tour d'autres morts-vivants. Ainsi, un spectre pourrait contrôler jusqu'à douze nécrophages, qui pourraient chacun contrôler jusqu'à six squelettes. La perception et le contrôle ne s'exercent que sur les vassaux directs et non sur toute la chaîne.

Un mort-vivant peut coordonner les attaques de ses vassaux de façon cohérente. S'il commande un minimum de dix créatures (en comptant toute la chaîne de contrôle), il peut être considéré comme le leader d'une armée de morts-vivants. Si vous utilisez les règles de la machine de guerre (*livret du maître* des *Règles compagnon*, p. 12 à 17), les aménagements suivants s'appliquent au calcul de l'IB d'une telle troupe :

a) Facteur de commandement : considérez le score de Sagesse du suzerain comme égal à son score d'Intelligence (voir la section consacrée à l'intelligence des créatures), et son score de Charisme comme égal à 18.

TENTATIVE DE PRISE DE CONTRÔLE D'UN MORT-VIVANT PAR UN AUTRE

	Dés de vie du dominant										
Vassal	**4**	**5-6**	**7-8**	**9-10**	**11-13**	**14-16**	**17-19**	**20-23**	**24-27**	**28-29**	**33 et +**
Squelette	7	5	3	C	C	C	C	C	C	C	C
Zombie	9	7	5	3	C	C	C	C	C	C	C
Goule	11	9	7	5	3	C	C	C	C	C	C
Nécrophage	–	11	9	7	5	3	C	C	C	C	C
Apparition	–	–	11	9	7	5	3	C	C	C	C
Momie	–	–	–	11	9	7	5	3	C	C	C
Spectre	–	–	–	–	11	9	7	5	3	C	C
Vampire (a)	–	–	–	–	–	11	9	7	5	3	C
Vampire (b)	–	–	–	–	–	–	11	9	7	5	3
Âme	–	–	–	–	–	–	–	11	9	7	5
Entité	–	–	–	–	–	–	–	–	11	9	7
Esprit	–	–	–	–	–	–	–	–	–	11	9

(a) Vampire de 7 ou 8 DV, non-lanceur de sorts
(b) Vampire de 9 DV, ou tout vampire lanceur de sorts
Lecture de la table : score minimum à obtenir, sur 2d6, pour prendre le contrôle
C : réussite automatique

b) Facteur d'expérience : tous les intermédiaires de la chaîne de contrôle sont traités comme des officiers.
c) Facteur d'entraînement : maximal pour toutes les troupes.
d) Facteur d'équipement : toutes les armes sont considérées comme « moyennes ».
e) Facteur des troupes particulières : évaluez avec précision la proportion des troupes ayant deux astérisques ou plus dans leur profil.

Vade retro

Lorsqu'un personnage tente de repousser des vassaux morts-vivants, le test s'effectue contre leur maître. En cas d'échec, les créatures ne subissent aucun effet (y compris sur un résultat de « D » ou « R » applicable à leurs homologues classiques). En cas de succès, le lien d'asservissement est rompu, sans autre effet. Les créatures libérées sont désormais vulnérables à un second vade retro, résolu normalement.

Absorbeurs d'énergie

Apparition (X49), Nécrophage (B40), Spectre (X60), Vampire (X61)

Lorsqu'un personnage est tué par un mort-vivant capable d'absorber les niveaux d'énergie, il renaît plus tard sous la forme d'un mort-vivant de même type, sous le contrôle de la créature qui l'a tué. Le nouveau vassal possède la même classe d'armure et le même nombre de dés de vie que son maître, mais ses points de vie sont égaux à la moitié de ceux qu'il avait de son vivant. Cette réanimation n'est pas instantanée ; elle a généralement lieu 24 à 72 heures après la mort, sauf indication contraire.

Lorsqu'un mort-vivant est tué, les créatures sous son contrôle recouvrent leur libre arbitre et gagnent 1 pv par heure jusqu'à concurrence du total de points de vie qu'elles avaient de leur vivant.

Si en revanche l'absorbeur d'énergie est tué avant que ses victimes ne soient ranimées, celles-ci deviennent des morts-vivants indépendants et possèdent la totalité des points de vie qu'elles avaient de leur vivant (au lieu de la moitié), ainsi que le nombre de dés de vie qu'elles avaient de leur vivant (au lieu de ceux de leur créateur). Elles ne conservent toutefois pas leurs niveaux d'expérience. Elles acquièrent la classe d'armure et la vitesse de déplacement de leur nouvelle forme. Au final, il est possible que le monstre nouvellement créé diffère largement de la description standard donnée dans les règles.

Si la victime était un clerc ou un magicien de son vivant, elle ne conserve la capacité de lancer des sorts qu'après avoir recouvré son libre arbitre. Un clerc mort-vivant doit toujours méditer pour regagner ses sorts ; un magicien a toujours besoin d'un livre pour les mémoriser. Les druides deviennent des clercs normaux dans la non-vie.

Lorsqu'un clerc, un paladin ou un vengeur obtient un résultat de « R » ou « D » à son test de vade retro contre un mort-vivant lanceur de sorts, ce dernier a droit à un jet de protection contre les sorts pour en annuler les effets. S'il réussit, la tentative est nulle, mais ne compte pas comme un échec. Le personnage pourra donc renouveler sa tentative.

Il est toujours possible de *ramener à la vie* un lanceur de sorts mort-vivant après l'avoir vaincu. Il faut pour cela qu'un clerc de niveau 26 ou plus lance sur sa dépouille un sort de *désenvoûtement*, un sort de *guérison totale* et un sort de *rappel à la vie* (ou de *rappel ultime à la vie*), dans cet ordre.

Nota bene
Les attaques spéciales qui n'affectent que les créatures vivantes (comme le poison) sont sans effet contre les morts-vivants. Ceux-ci sont également immunisés contre les sorts qui ciblent l'esprit (*sommeil*, *charme*, *paralysie*, *symbole de discorde*, *folie*, *débilité mentale*, etc.).

Mystiques

Les mystiques sont des PNJ humains au mode de vie monastique, soumis à une discipline méditative stricte prônant le renoncement, la solitude et la maîtrise du corps. Ces experts du combat à mains nues vivent dans des monastères, décrits ci-dessous. Vous trouverez dans cette section des règles optionnelles permettant d'interpréter des PJ mystiques, avec l'accord du MD.

La vie monastique

Chaque monastère abrite jusqu'à cent vingt mystiques et plusieurs PNJ liés par un contrat de longue durée. Ces derniers sont systématiquement des spécialistes de haut niveau, le niveau 16 à 25 étant la norme. On trouve jusqu'à quatre clercs chargés de veiller à la condition physique des mystiques, un ou deux magiciens pour la défense de la communauté, et jusqu'à quatre voleurs pour l'enseignement des acrobaties (voir les facultés spéciales ci-dessous).

L'organisation et la gouvernance des monastères sont soumises à un ordre hiérarchique strict. Deux postes classés au même rang dans l'organigramme ci-dessous ont une importance comparable. Cette organisation est calquée sur celle d'une abbaye bénédictine du temps de Charlemagne (vers l'an 800).

1. Abbé : administration générale (habituellement 16 DV).
2. Prieur : administration en second dans tous les domaines ; administration des établissements affiliés, des travaux des champs, de la construction, des vignes et vergers ; relations avec les fournisseurs (éleveurs et autres producteurs de nourriture).
3. Doyen : troisième dans la hiérarchie du monastère. Responsable de l'orthodoxie spirituelle et de la discipline.
4. Développement mental
   a. Services spirituels
   Surveillant : application de la discipline, secondé par des assistants appelés dizeniers.
   Sacristain : responsable du bon ordre de l'église et du matériel liturgique.
   Maître de chœur : responsable des chants lors des cérémonies.
   b. Services éducatifs
   Maître des novices : instruction des mystiques, tant du point de vue de l'éducation générale que des facultés spéciales.
   Précepteur : enseignement dispensé aux non-mystiques (clercs et nobles) dans les domaines des arts, de l'histoire et des usages du monastère.
   Bibliothécaire : lectures et copies ; assisté de copistes, enlumineurs et relieurs (chargés de l'entretien des livres et des rouleaux).
5. Hôtellerie et infirmerie
   a. Accueil des hôtes
   Hôtelier : accueil des visiteurs, riches et pauvres ; responsable de l'hébergement et des repas ; veille à la qualité des viandes.
   Maître des pèlerins et des indigents : prise en charge des visiteurs n'ayant pas les moyens de subvenir à leur hébergement.
   b. Services médicaux
   Maître-infirmier : clerc de haut niveau, en charge des soins et traitements.
   Chirurgiens : clercs ; soins aux malades et aux blessés.
   Herboristes : clercs et mystiques ; étude et expérimentation de nouveaux traitements.
6. Intendance
   a. Cellérier : préparation de la nourriture et de la boisson ; commande aux assistants suivants :
   Aide-cellérier : ravitaillement en boissons pour désaltérer les mystiques.
   Grainetier : ensemencement des terres et cuisson du pain.
   Caviste : ravitaillement en boissons pour les non-mystiques.
   b. Chambellan : en charge des vêtements, literies, mobiliers, accessoires ; supervision des travaux des artisans et des ouvriers (mystiques ou non-mystiques) ; commande aux assistants suivants :
   Aide-chambellan : supervision des ferronniers, forgerons, armuriers, tanneurs et parcheminiers.
   Maître tisserand : supervision des ateliers.
   Jardinier : gardien des potagers à légumes, des jardins à fines herbes et des vergers.
7. Frères : mystiques sans responsabilité particulière ; doivent étudier, protéger le monastère, effectuer des tâches domestiques, accomplir des missions à l'extérieur, et partir à l'aventure pour enrichir le monastère.

PJ mystiques

Vous pouvez autoriser les joueurs à créer des personnages mystiques. Toutes les règles et les précisions données dans le chapitre « Monstres » restent valables. Utilisez la table d'expérience des guerriers ; inventez des titres de niveaux et des aptitudes secondaires supplémentaires à votre convenance. Chaque niveau d'expérience équivaut à 1 DV, mais la progression est limitée au niveau 16.

Les PJ mystiques partent à l'aventure pour développer leur spiritualité et tirer des leçons de leur séjour dans le monde extérieur. Il est rare qu'ils partent avec d'autres mystiques. Après chaque passage de niveau, ils doivent se retirer dans l'isolement de leur monastère pendant 1 à 6 mois.

Les mystiques ne reçoivent des points d'expérience lorsqu'ils trouvent des trésors que s'ils en font don aux nécessiteux. Ils doivent donner 10 % de tous leurs gains à leur monastère.

Chaque mystique est lié par un serment de soumission à une discipline stricte. Il doit s'y conformer en permanence et expier pour chaque écart, sans quoi il est exclu de son monastère, ne peut plus progresser en expérience, et perd un niveau par année passée hors du monastère.

Arts martiaux

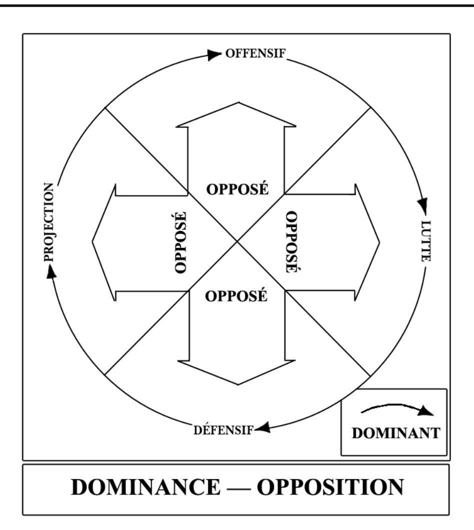
Les mystiques maîtrisent une capacité offensive connue d'eux seuls, leur permettant d'infliger des dégâts avec leurs poings. Cette capacité représente une combinaison de plusieurs techniques de combat dérivées des arts martiaux.

Bien que ses poings ne soient pas des armes magiques, un mystique expérimenté est capable d'infliger des dégâts à mains nues aux créatures insensibles aux armes normales, selon la progression suivante :

Niveau du mystique	Type d'arme équivalent
2 DV	arme en argent
5 DV	arme +1
8 DV	arme +2
11 DV	arme +3
14 DV	arme +4
16 DV	arme +5

Ces attaques n'apportent aucun bonus aux jets pour toucher ni aux dégâts, mais elles permettent d'atteindre des créatures comme le feraient des armes équivalentes. Ainsi, un mystique de niveau 5 ou plus est capable d'infliger des dégâts à une gargouille avec ses poings.

Les mystiques ont accès aux options de combat des guerriers suivantes lorsqu'ils se battent avec des armes ou à mains nues : désarmement, étourdissement, déviation, écrasement, attaques multiples. Ils ne peuvent pas se battre à la lance.



DOMINANCE — OPPOSITION

Il existe quatre styles de combat dérivés des arts martiaux, qui interagissent entre eux selon le principe de dominance de la magie élémentaire (*livret du maître* des *Règles compagnon*, p. 20). En combat, le style dominant inflige des dégâts doublés (ou normaux si l'adversaire réussit un jet de protection contre les sorts). Le style dominé inflige des dégâts normaux (divisés par deux si sa cible réussit un jet de protection contre les sorts). Les quatre styles sont :

Offensif : ce style de combat vise à blesser en frappant avec le poing, le pied, la tête, les coudes et d'autres parties du corps. Avec cette technique, un mystique est capable de casser des planches ou des briques.

Lutte : ce style de combat vise à mettre son adversaire hors d'état de combattre grâce à des techniques d'immobilisation (dont des étranglements), des techniques de barrage, ou en ciblant des points de pression. Certains maîtres de cet art sont capables de paralyser une victime durablement, sans qu'elle doive être maintenue.

Défensif : ce style de combat vise à parer et dévier les attaques adverses, voire à les retourner contre leur auteur.

Projection : ce style de combat vise à utiliser l'énergie de l'adversaire contre lui grâce à des techniques de balayage, de bascule et de projection.

Certains mystiques maîtrisent également une faculté spéciale appelée *acrobatie* qui se combine avec les techniques décrites ci-dessus pour former des styles de combat uniques ayant chacun leur école. Un mystique accomplit une acrobatie lorsqu'il tente une des manœuvres suivantes :

Saut/bond
Chute/salto
Esquive
Saisie (pour empêcher quelqu'un de tomber)
Élan par balancement
Funambulisme

Lorsqu'un mystique entreprend une telle action, lancez 1d100. La manœuvre réussit si le résultat est inférieur ou égal à trois fois son score de Dextérité, plus deux fois son niveau. Ajustez le jet selon les circonstances. Un mystique acrobate subit une pénalité de 20 % aux points d'expérience qu'il gagne (là où un autre personnage recevrait 1 000 PX, un acrobate n'en aura que 800).

Si vous souhaitez affiner les règles relatives aux techniques d'arts martiaux, veillez à bien compléter vos connaissances. Différents monastères pourraient enseigner chacun leur style de combat, conférant à leurs adeptes d'autres facultés spéciales.

Si vous avez une connaissance approfondie d'un ou plusieurs arts martiaux et des philosophies sous-jacentes, vous pourrez mettre au point des mécanismes de jeu permettant de restituer leurs particularités. Dans le cas contraire, documentez-vous avant de créer de nouvelles classes de personnage. Les civilisations chinoise, japonaise et coréenne (pour n'en citer que trois) ont chacune leur style et leur sémantique. Et même au sein d'une nation, de nombreuses techniques d'arts martiaux cohabitent.

Lorsque vous concevez une nouvelle classe de personnage, prenez toujours soin de pondérer ses avantages et ses défauts afin qu'elle n'introduise pas de déséquilibre par rapport aux classes existantes.

Précisions relatives aux personnages

Cette section décrit comment les joueurs peuvent créer des personnages de haut niveau sans passer par les vicissitudes de la lente progression depuis le niveau 1. Seuls les joueurs expérimentés devraient bénéficier de cette possibilité.

Caractéristiques et jets de protection

Selon les règles habituelles, seul le score de Sagesse permet d'ajuster un jet de protection (contre les sorts). Toutefois, le MD peut décider d'appliquer des bonus et malus de caractéristiques à d'autres jets de protection, en se référant à la liste ci-dessous :

Force : jets de protection contre la paralysie et la pétrification.

Intelligence : jets de protection contre les attaques mentales (*charme*, *confusion*, *contrôle*, *effroi*, *débilité mentale*, *sommeil*).

Sagesse : jets de protection contre les sorts et les bâtons magiques.

Dextérité : jets de protection contre les baguettes magiques et les souffles de dragon.

Constitution : jets de protection contre le poison (mais pas contre les rayons mortels).

Charisme : aucun ajustement aux jets de protection.

Création de personnages de haut niveau

Un personnage de niveau 25 ou plus a derrière lui des centaines d'heures de jeu. Le joueur qui l'interprète a donc eu tout le temps d'assimiler ses sorts, ses facultés spéciales et les innombrables éléments qui le caractérisent. Il n'est pas aisé d'acquérir l'agilité mentale qui permet de maîtriser parfaitement les aspects techniques d'un personnage tout en interprétant son rôle de manière convaincante, aussi les joueurs inexpérimentés éprouvent-ils généralement des difficultés à incarner des personnages de haut niveau.

Si le MD se sent apte à diriger des scénarios complexes et habilement conçus destinés à des personnages de haut niveau, alors il peut autoriser ses joueurs à créer directement des personnages adéquats plutôt que les contraindre à consacrer de nombreuses heures de jeu à leur progression. Mais s'il accorde cette possibilité à des joueurs insuffisamment expérimentés, le jeu risque de dégénérer en une frénésie de combats ininterrompus, où le véritable jeu de rôle sera réduit à la portion congrue, et où l'action sera perturbée par d'incessantes recherches dans les livres de règles.

Il est de la responsabilité du MD de donner un coup de main aux joueurs débutants, tout particulièrement s'ils interprètent des personnages de haut niveau. Incitez-les à résoudre par la réflexion les énigmes auxquelles ils sont confrontés ; encouragez-les à négocier, anticiper, mettre au point des plans audacieux et s'en sortir par le jeu de rôle plutôt qu'en recourant au combat à outrance.

Si vos joueurs ont envie de s'essayer au jeu à haut niveau, vous pouvez, grâce aux indications qui suivent, générer des personnages qui s'intégreront parfaitement à votre campagne. Plusieurs étapes nécessitent des choix de votre part, aussi prenez le temps de lire attentivement le processus en entier avant de commencer.

1. Choix de la classe de personnage

Le joueur commence par choisir la race et la classe de son personnage. Le MD peut restreindre ce choix en fonction des impératifs de la campagne, du scénario, ou de toute autre considération. Le joueur doit également choisir le nom et l'alignement du personnage, ce dernier pouvant lui aussi être soumis à des restrictions en fonction de la classe. Il doit tout noter au fur et à mesure.

2. Tirage des scores des caractéristiques

Le MD peut exiger des jets aléatoires, mais les caractéristiques obtenues risquent alors d'être incompatibles avec la classe choisie. Dans ce cas, le joueur doit avoir la possibilité de relancer les dés.

Le MD peut aussi attribuer au joueur un capital de points et le laisser les répartir comme il l'entend, avec éventuellement des plages de valeurs à respecter, sans jamais toutefois déroger aux limites de 3 à 18. Un total de points adéquat va de 60 à 90.

3.Prise en compte des ajustements de caractéristiques

Déterminez les différents ajustements en vous référant aux tables A, B et C. Notez bien que ces ajustements s'appliquent aux éléments de jeu suivants :

Force : jets pour toucher, dégâts, ouverture des portes. En option : jets de protection contre la paralysie et la pétrification.
Intelligence : langues supplémentaires connues ou handicap langagier. En option : jets de protection contre les attaques mentales.
Sagesse : jets de protection contre les sorts.
Dextérité : classe d'armure, jets pour toucher avec les armes de tir. En option : système d'initiative individuelle à l'aide de la table des réactions (table C), jets de protection contre les baguettes magiques.
Constitution : points de vie (à chaque niveau). En option : jets de protection contre le poison.
Charisme : réactions des monstres, nombre maximum de suivants, moral des suivants.

4. Détermination du niveau et du total de points d'expérience

Le MD décide du niveau auquel commence le personnage, ou laisse le hasard trancher. Si les joueurs créent tous un personnage de haut niveau, il peut choisir un niveau de base, chaque personnage commençant avec 1d4 niveaux en plus de cette valeur. Si par exemple le niveau de base est fixé à 20, les personnages débuteront entre le niveau 21 et le niveau 24.

Si un ou plusieurs PJ sont déjà de haut niveau, celui des personnages nouvellement créés ne devrait pas excéder le niveau minimum des personnages existants, moins deux. Rappelez-vous que les demi-humains acquièrent un bonus à certains seuils de points d'expérience.

5. Calcul du patrimoine monétaire

Chaque nouveau personnage se voit allouer une somme en pièces d'or égale à 1 % de son total de points d'expérience. Il ne doit pas retrancher de cette somme le prix de ses possessions ; il s'agit de ce qu'il lui reste une fois qu'il est convenablement équipé.

Vous pouvez ajuster le pourcentage selon les caractéristiques de votre campagne, mais la richesse des nouveaux personnages doit toujours découler de leur nombre de points d'expérience. Si vous préférez que les personnages restent pauvres (à cause des impôts, des vols, etc.), vous pouvez diminuer la somme en pièces d'or dont ils disposent jusqu'à 0,1 % de leurs points d'expérience.

6. Calcul des points de vie totaux

Calculez d'abord le nombre de points de vie gagnés jusqu'au niveau nominal (le niveau 8 pour les petites-gens, le niveau 9 pour tous les autres personnages). Un humain, un elfe ou un nain a droit à neuf jets de dés ; un petite-gens, à huit seulement.

Pour avoir survécu aussi longtemps, les personnages de haut niveau ont en général un total de points de vie supérieur à la moyenne. Pour tenir compte de ce fait, le MD peut autoriser à remplacer les 1 obtenus au dé par des 2, voire les 2 par des 3.

Une autre possibilité consiste à multiplier par 8 (petites-gens) ou par 9 la moyenne de points de vie par dé (2,5 pour 1d4, 3,5 pour 1d6, 4,5 pour 1d8).

Ajoutez ou soustrayez ensuite l'ajustement de Constitution multiplié par 8 ou 9. Enfin, ajoutez les points de vie acquis après le niveau nominal. Ces derniers ne dépendent pas de la Constitution.

TABLE A : BONUS ET MALUS ASSOCIÉS AUX CARACTÉRISTIQUES

Force, Sagesse, Dextérité, Constitution

Caractéristique	Ajustement
3	malus de –3
4-5	malus de –2
6-8	malus de –1
9-12	aucun ajustement
13-15	bonus de +1
16-17	bonus de +2
18	bonus de +3

TABLE B : EFFETS DE L'INTELLIGENCE

Score d'Int.	Effets
3	Des difficultés à parler ; incapable de lire ou d'écrire son langage d'alignement
4-5	Incapable de lire ou d'écrire le commun
6-8	Capable d'écrire des mots simples en commun
9-12	Maîtrise standard de la langue ; capable de lire et d'écrire le commun et son langage d'alignement
13-15	Comme 9-12 ; +1 langue
16-17	Comme 9-12 ; +2 langues
18	Comme 9-12 ; +3 langues

TABLE C : EFFETS DU CHARISME

Score de Charisme	Ajustement aux réactions*	— Suivants — Nb max	Moral
3	–2	1	4
4-5	–1	2	5
6-8	–1	3	6
9-12	aucun	4	7
13-15	+1	5	8
16-17	+1	6	9
18	+2	7	10

* Cette colonne est également utilisée pour les ajustements de Dextérité dans le système optionnel d'initiative individuelle.

Clerc ou druide : 9d6 (9 à 54 pv) + 1/niveau après le 9e. Moyenne par dé : 3,5.
Guerrier (ou paladin, chevalier, vengeur) : 9d8 (9 à 72 pv) + 2/niveau après le 9e. Moyenne par dé : 4,5.
Magicien : 9d4 (9 à 36 pv) + 1/niveau après le 9e. Moyenne par dé : 2,5.
Voleur : 9d4 (9 à 36 pv) + 2/niveau après le 9e. Moyenne par dé : 2,5.

7. Choix de l'équipement ordinaire

Un personnage de haut niveau devrait commencer le jeu avec tout l'équipement non magique qu'il souhaite, dans les limites du raisonnable. Un personnage puissant a eu l'occasion d'acquérir de nombreuses possessions au cours de sa longue et enrichissante carrière. À plus ou moins long terme, il faudra que le joueur dresse une liste complète des possessions de son personnage, mais à sa création, une liste restreinte suffit. N'oubliez pas qu'un personnage ne transporte pas tout ce qu'il possède ; il peut avoir stocké des biens quelque part.

Le MD peut préférer limiter les possessions de grande taille ou inhabituelles (vaisseaux, châteaux, etc.), bien qu'un tel patrimoine ne soit pas excessif pour un personnage de haut niveau. Il peut aussi décider que le personnage devra consacrer une partie de son patrimoine monétaire à entretenir ses biens immobiliers. Le MD ajoutera toutes les limites qu'il désire, et peut même imposer des dettes au personnage, à condition d'en informer le joueur.

Une autre alternative consiste à donner un supplément de richesse aux personnages pour qu'ils acquièrent leurs biens non magiques (par exemple 1 000 po par niveau, ou un forfait de 20 000 po). Le MD ajustera le prix des équipements à sa campagne : certains objets seront courants, donc bon marché, alors que d'autres seront rares, et par conséquent, chers.

8. Choix de l'équipement magique

Tout personnage de niveau nominal ou supérieur devrait posséder plusieurs objets magiques. Leur quantité dépend de votre style de jeu. La présente section décrit deux méthodes pour en déterminer le nombre et le type. Une d'entre elles au moins devrait convenir à votre campagne.

Achat : chaque personnage dispose à sa création d'une somme en pièces d'or, proportionnelle à son total de points d'expérience, qui ne peut être dépensée que pour l'acquisition d'objets magiques. Donnez aux joueurs une liste des objets disponibles. Leurs personnages peuvent acheter tous les objets de la liste qu'ils souhaitent, dans la limite de l'argent dont ils disposent.

Cette méthode est la plus appréciée des joueurs. Elle permet, en renonçant à une large palette d'objets, de choisir un objet très puissant (comme un *bâton de mage*) pour un prix exorbitant. C'est aussi la méthode la plus souple, celle qui offre le plus d'alternatives aux joueurs.

La table des fourchettes de prix des objets magiques vous aidera à estimer la valeur des objets. Vous pouvez aussi les évaluer selon le principe suivant :

a. Décidez du type de l'objet et initialisez sa valeur au prix de base.
b. Chaque « plus » de l'objet ajoute à nouveau le prix de base.
c. Pour chaque effet reproduisant un sort, multipliez le niveau du sort par le prix de base, puis ajoutez cette valeur au prix de l'objet. Pour chaque effet ne reproduisant aucun sort, faites de même en estimant le niveau qu'aurait un sort similaire.
d. Pour tout effet extraordinaire (tel un *souhait*), ajoutez 100 000 po au prix de l'objet.
e. Pour chaque charge de l'objet, ajoutez un dixième du prix de base.

FOURCHETTES DE PRIX DES OBJETS MAGIQUES

Anneau	10 000 à 250 000 po
Arme à projectiles	10 000 à 250 000 po
Arme diverse	5 000 à 250 000 po
Armure	10 000 à 150 000 po
Baguette	5 000 à 150 000 po
Bâton	15 000 à 300 000 po
Bâtonnet	25 000 à 500 000 po
Bouclier	5 000 à 100 000 po
Épée	5 000 à 500 000 po
Objet divers	5 000 à 750 000 po
Parchemin	5 000 à 75 000 po
Projectile	1 000 à 5 000 po

Assortiment : autorisez chaque joueur à sélectionner un nombre fixe de potions, de parchemins, de bâtons (ou de bâtonnets, ou de baguettes), d'anneaux, d'objets divers, d'armures, de boucliers et d'armes. Les bonus (les « plus ») sont tirés le cas échéant sur les tables du *livret du maître* des *Règles compagnon*, p. 46 et 47.

Cette méthode assure que chaque personnage commence avec un équipement comparable.

En moyenne, chaque personnage possède un nombre d'objets magiques égal à la moitié de son niveau, la moitié de ces objets étant permanents. Cette quantité peut sembler exagérée, mais pas si on considère qu'un guerrier de haut niveau (par exemple) possède généralement une armure et un bouclier magiques, une ou deux armes permanentes, quelques armes temporaires (notamment des projectiles), ainsi que quelques potions, un ou deux parchemins utiles (parchemins de protection), un anneau, voire un petit nombre d'objets divers. C'est qu'on en trouve des trésors, dans une vie d'aventurier !

Pour préserver l'équilibre du jeu, vous souhaiterez sans doute interdire quelques objets (tels par exemple ceux qui confèrent un ou plusieurs *souhaits*), et ce, quelle que soit la méthode utilisée.

Les joueurs devraient connaître la catégorie et les pouvoirs de la plupart des objets magiques de leurs personnages. Partez du principe que d'éventuels objets maudits ou néfastes ont été purifiés, ou que leurs propriétaires ont pu s'en débarrasser. Il est préférable que les personnages ne sachent pas exactement combien d'utilisations il reste dans leurs objets à charges. Contentez-vous d'une indication approximative, avec une précision de plus ou moins 10 %. Ainsi, un personnage pourrait supposer que sa baguette magique contient une cinquantaine de charges, mais sans certitude quant au nombre exact.

En cas de doute quant à la quantité d'objets magiques à distribuer, soyez restrictif. Si jamais les personnages manquent de ressources magiques, il est toujours possible qu'ils en trouvent au cours du jeu. Il est en revanche beaucoup plus délicat de retirer un objet déjà présent dans le jeu.

9. Calcul de la classe d'armure, des jets de protection, des jets pour toucher et de la capacité de lutteur

La classe d'armure (CA) d'un personnage dépend du type d'armure qu'il porte, de ses défenses magiques (telles qu'un *anneau de protection*) et de son ajustement de Dextérité. Les jets de protection sont précisés dans la description des classes de personnage, et les tables de jets pour toucher figurent dans le *livret des joueurs*.

Il est préférable de calculer la capacité de lutteur (CL) d'un personnage dès sa création, afin que s'il est impliqué dans un combat à mains nues, le jeu se poursuive sans interruption. Le système de combat à mains nues est décrit exhaustivement dans le *livret des joueurs* des *Règles compagnon*, p. 6 et 7. La CL est calculée comme suit :

a. Divisez le niveau du personnage par deux, en arrondissant à l'entier supérieur.
b. Ajoutez ou retranchez les ajustements de Force et de Dextérité.
c. Ajoutez à ce total la classe d'armure que le personnage aurait sans tenir compte d'aucun bonus magique ni de son ajustement de Dextérité. Le résultat indique la CL.

10. Facultés spéciales

Le joueur doit dresser la liste de toutes les facultés spéciales de son personnage telles qu'elles apparaissent dans les *Règles de base*, *expert*, *compagnon* et *master*. Le vade retro et les sorts d'un clerc, les options de combat d'un guerrier, les facultés de voleur, les sorts d'un magicien et les facultés spéciales des demi-humains doivent figurer sur la feuille du personnage.

Notez les pouvoirs des objets magiques pour être certain de les utiliser à bon escient sans devoir effectuer des recherches en cours de partie. Revoyez également les effets des sorts.

Dressez la liste exhaustive de tous les sorts connus des personnages dans leurs grimoires. Un magicien doit connaître au minimum un sort de chaque niveau en plus du nombre qu'il peut lancer chaque jour. Par exemple, un mage de niveau 26 peut lancer chaque jour quatre sorts de niveau 8. Son grimoire doit donc en contenir au minimum cinq. N'oubliez pas que le premier sort de tous les magiciens est *lecture de la magie*.

Les elfes continuent d'apprendre des sorts même après avoir atteint le niveau 10. Pour constituer le grimoire d'un elfe, dressez sa liste de sorts comme s'il était un magicien ayant le même nombre de points d'expérience, sans tenir compte des sorts de niveau supérieur à 5 (le maximum accessible à un elfe). Un elfe peut toutefois lancer des sorts de niveau 6 ou plus à partir d'un parchemin en sa possession, mais vous pouvez décider qu'il encourt un risque d'erreur de 10 %. La même règle s'appliquera alors aux magiciens.

11. Divers

Enrichissez chaque personnage d'un historique détaillé comprenant par exemple une quête en cours, une malédiction subie, un serment à respecter ou toute autre contrainte extérieure. Un joueur peut aussi être informé de rumeurs, de secrets ou d'autres indications relatives à son personnage.

Il convient aussi de dresser une liste des suivants, des forces armées et des domaines. Si un personnage règne sur un territoire, vous devez avoir une idée approximative de la taille et de l'emplacement de son château, ainsi que de la superficie, de l'emplacement, de la population et des ressources du domaine.

À partir de ces quelques éléments, il est facile de calculer le revenu net mensuel du domaine (revenu standard, revenu des ressources et revenu des impôts). Pour une exploitation en activité régulière, fixez par défaut le trésor du domaine à l'équivalent de trois mois de revenus.

Le niveau de confiance initial est de 250 (moyen).

Si le personnage étend sa suzeraineté à des domaines vassaux, ceux-ci doivent aussi être décrits.

Suivants : un personnage peut avoir des suivants, à condition que (a) la somme de leurs niveaux soit égale ou inférieure au sien ; (b) aucun d'eux n'ait un niveau supérieur à la moitié de son propre niveau ; (c) leur classe soit de la même catégorie que la sienne (les suivants d'un paladin ou d'un chevalier peuvent par exemple être des guerriers) ; et (d) leur nombre et leur moral respectent les limites imposées par le score de Charisme du personnage.

Les suivants sont créés avec leur équipement standard complet, ce qui inclut leurs montures. Les coûts nécessaires à leur sélection et à leur recrutement sont considérés comme déjà payés. Si le personnage souhaite les munir d'objets magiques, il doit acheter ceux-ci avec la somme allouée à l'acquisition de son propre équipement magique (étape n° 8).

Troupes : un personnage à la tête d'un domaine entretient sans doute une armée. Les autres personnages ne peuvent s'entourer d'une troupe de mercenaires que si leur seigneur les y autorise explicitement. L'effectif total des troupes aux ordres d'un personnage ne peut excéder son niveau multiplié par quatre. Elles sont équipées d'armes normales, entraînées et habituées à obéir à ses ordres. Les unités qui les composent ont moins de 2 DV chacune, et les officiers ont 1 DV de plus que les hommes du rang.

On considère que les coûts nécessaires pour recruter, équiper et entraîner les troupes ont déjà été payés. En revanche, les forces de plus haut niveau ou bénéficiant d'un équipement ou d'un entraînement supérieur, les montures, les armes de tir, les unités aériennes ou dotées de pouvoirs magiques, etc., présentent un surcoût. Dès lors que le personnage entre en jeu, il doit s'acquitter de toutes ses charges, tels les coûts mensuels d'entretien des troupes.

Calculez la classe de troupes et l'indice de bataille conformément aux règles de la machine de guerre du *livret du maître* des *Règles compagnon*. En cas de bataille rangée, utilisez les règles de la machine de guerre ou celles de *Battlesystem*™.

12. Historique et personnalisation

Un joueur peut vouloir étoffer l'historique de son personnage à partir des éléments suivants :

Date et lieu de naissance
Classe sociale et ressources des parents
Jeunesse du personnage (apprentissage, antécédents culturels, etc.)
Aventures antérieures (date, lieu, dénouement)
Évènements récents (conflits, succès, etc.)

Il est préférable que le personnage réfléchisse également aux traits caractéristiques du personnage, en s'inspirant par exemple des éléments suivants :

Apparence physique
Caractère
Goûts
Habitudes
Style de vie
Meilleurs amis
Armes et techniques de combat préférées
Ambitions, aspirations, objectifs, projets

Retrait d'un personnage

Pour toutes sortes de raisons, vous ou un joueur pouvez décider de mettre fin à la carrière d'un personnage. Si un joueur se lasse d'un de ses personnages, celui-ci peut devenir un PNJ susceptible de réapparaître lors d'aventures futures. Il continue de progresser en niveaux, mais à un rythme moindre, et reste disponible pour un joueur souhaitant reprendre un personnage déjà bien établi.

Vous pouvez décider qu'un personnage n'a plus sa place dans une campagne parce qu'il est trop riche, trop bien équipé, trop puissant, mal interprété, ou pour n'importe quelle autre raison. Avant de le retirer du jeu, discutez avec le joueur pour essayer de trouver une solution alternative. Si vous optez pour le retrait d'un personnage bien joué, mais trop puissant, réfléchissez à l'opportunité de l'intégrer à une autre campagne.

Un personnage ne doit pas être retiré d'une campagne sans explication plausible. Il peut être parti s'installer sur un autre continent ou dans une autre région, avoir succombé à la vieillesse ou à la maladie, ou bien avoir disparu mystérieusement.

Rencontres

Pour vous aider à mieux gérer vos parties, cette section fait la synthèse d'observations et d'astuces issues de nombreuses années de jeu.

Objectifs

Cet aspect du jeu est le plus important de tous. Les objectifs donnent aux joueurs et au MD une motivation initiale, puis une sensation de gratification et d'accomplissement une fois qu'ils sont atteints. Sans objectif, les aventures les plus excitantes manquent de substance. Les campagnes de D&D les plus réussies et les plus haletantes ont des objectifs clairs. Sans but supérieur à atteindre, les joueurs sombrent rapidement dans l'ennui.

Une question à laquelle le MD doit répondre pour chacun est : pourquoi les personnages partent-ils à l'aventure ? Pour éviter que la motivation ne s'effrite, les personnages doivent toujours avoir des objectifs à plus ou moins long terme en ligne de mire, et plusieurs options pour les réaliser. En élargissant le spectre des objectifs, le MD laisse aux joueurs la liberté de choix, ce qui est indispensable, mais sans perdre le contrôle de sa campagne.

Un *objectif de campagne* est une vision à très grande échelle. Il implique généralement le destin d'une nation, voire du monde entier, et imbrique toutes les aventures et tous les évènements de la campagne. Cet objectif est à l'origine des bouleversements majeurs qui agitent le monde. Le but de votre campagne pourrait être de « ramener la paix dans le monde », de « détruire l'empire maléfique d'Alphatia pour rendre sa souveraineté à Thyatis », ou toute autre grande et noble cause. Les PJ peuvent jouer un rôle modeste quoique crucial dans la réalisation de cet objectif, ou être une force majeure dans la bataille. L'aboutissement d'un

objectif de campagne devrait être suivi d'une période de calme relatif, avec peut-être la tenue de tournois et de festivals, avant qu'un nouvel objectif de grande envergure ne se dessine.

Un objectif de campagne peut être subdivisé en plusieurs objectifs stratégiques, eux aussi à grande échelle. Chacun d'eux représente une étape vers l'objectif global, tout en restant très vaste, et nécessite de nombreuses aventures avant son accomplissement. Des exemples d'objectifs stratégiques seraient « libérer notre continent des tribus maléfiques » ou « unifier les nations pour qu'elles nous aident dans notre lutte contre le mal. »

Chaque objectif stratégique est composé de nombreux objectifs tactiques à court terme. Le but d'unifier les nations pourrait être ramené à des objectifs tactiques tels que « secourir les créatures bénéfiques de la forêt Interdite », « secourir les bonnes gens d'Ylaruam afin qu'ils se sentent redevables envers nous à l'avenir », et ainsi de suite.

Outre les objectifs liés à l'aventure, les personnages ont souvent des objectifs individuels. Un PJ pourrait rechercher la puissance personnelle, être en quête d'amitié, ou encore collectionner les objets magiques.

N'imposez pas d'objectifs aux joueurs. Ouvrez-leur régulièrement le champ des possibles et faites miroiter les merveilles qui attendent ceux qui rempliront les objectifs proposés. Soyez prêt à changer d'objectif au besoin, car les joueurs peuvent se révéler imprévisibles par leur stupéfiante inventivité. Tous les objectifs se modifient constamment, au fur et à mesure que les idées et les préférences des joueurs remodèlent la campagne dans son ensemble. Le résultat final est un mélange improbable des intentions du MD et de l'imagination des joueurs, pour le plus grand plaisir de tous.

Couchez les objectifs sur le papier. Cela vous permettra de les définir avec précision, de faire le tri dans vos pensées et d'élaborer un plan de campagne.

Lorsque vous concevez des donjons, des rencontres en milieu sauvage ou tout autre élément du jeu, ayez toujours à l'esprit les objectifs de la campagne. Vos créations doivent tendre vers un but précis. Cela ne signifie pas pour autant que chaque partie doive constituer une étape décisive vers un objectif. Un bête donjon à explorer peut être très divertissant à l'occasion ; c'est un bon défouloir et un retour bienvenu aux fondamentaux du jeu. Poursuivre des objectifs n'interdit pas de jouer avec insouciance. Si l'humour est absent du jeu, c'est que le MD et les joueurs n'ont pas assez de recul. Faites des blagues, inventez des jeux de mots douteux, et mettez en scène des situations frivoles et ridicules. Amusez-vous ! Mais sur le long terme, les aventures sont nettement plus satisfaisantes et intéressantes si elles s'articulent par rapport à des objectifs réfléchis.

Monstres personnalisés

Les profils des monstres donnés dans les manuels ne sont que des lignes directrices. Vous pouvez les modifier en fonction des besoins de votre campagne ou d'une aventure particulière. Des changements inattendus sont source d'excitation et de mystère. Toutefois, n'abusez pas de cet artifice au risque de perdre l'effet de surprise et de frustrer vos joueurs pour qui il est important d'apprendre, rencontre après rencontre, à connaître leurs adversaires et à agir en conséquence.

Taille des créatures

La valeur en dés de vie indiquée pour un type de créature est à prendre comme une valeur moyenne. Il existe indubitablement des créatures plus petites et d'autres plus grandes.

Si vous modifiez la taille d'un monstre, utilisez les modificateurs suivants :

Créature plus petite :	–1, –2 ou –3
Créature plus grande :	+1, +2 ou +3

Ces modificateurs de taille jouent le même rôle que les ajustements liés aux caractéristiques des personnages. Utilisez-les comme suit :

Points de vie :	ajouter le modificateur à chaque dé de vie.*
Jets pour toucher :	ajouter le modificateur au jet.
Dégâts :	ajouter le modificateur à chaque dé de dégâts.*
Jets de protection :	ajouter le modificateur au jet de dé.
Classe d'armure :	retrancher de la CA le modificateur.

*Le minimum est toujours de 1 point par dé.

Pour calculer la valeur en PX d'un monstre modifié, divisez par 5 le nombre de points de vie en plus ou en moins, en arrondissant à l'entier le plus proche, puis ajustez le nombre de DV avec cette valeur.

Par exemple, une gorgone de taille normale a le profil suivant :

CA 2, DV 8*, TAC0 12, D 2d6, JP G8

La plus grande variété de gorgone commune aura pour profil :

CA –1, DV 8+24*, TAC0 9, D 2d6+6, JP G8 +3, PX comme 13 DV

Certaines créatures tribales ont des chefs héréditaires qui acquièrent leur titre par droit du sang. La taille de ces chefs peut s'accroître d'une génération à l'autre, jusqu'à un maximum de 5 à 8 fois la taille normale. Ce phénomène est très rare, mais pas inconnu. Il ne se rencontre que parmi les races tribales dont les individus standards ont 3 dés de vie ou moins.

Monstres spéciaux : vous pouvez considérer qu'un mort-vivant de taille inhabituelle peut être repoussé par un clerc avec les mêmes chances de succès que s'il était de taille normale, ou le traiter comme un monstre plus ou moins puissant (en vous basant sur son nombre de dés de vie ajusté, comme pour la valeur en PX). Les hydres et certains autres monstres doivent avoir un nombre entier de dés de vie (correspondant au nombre de têtes). Dans ce cas, arrondissez les bonus au nombre entier immédiatement supérieur.

Effets de l'âge

Considérez le nombre moyen de points de vie par DV comme le reflet de l'âge d'un monstre. Une créature possède 1 point de vie par dé (le minimum) à sa naissance, puis gagne progressivement des points de vie à mesure qu'elle grandit. Le maximum (environ 5 points par dé en moyenne) est atteint à la fleur de l'âge, c'est-à-dire lorsqu'elle est adulte et en bonne condition physique, à la moitié de son espérance de vie. Passé ce stade, les points de vie déclinent généralement jusqu'à retomber au double des points que la créature avait à la naissance. La taille varie fréquemment avec l'âge. À partir de 10-25 % de la taille moyenne d'un adulte à la naissance, elle atteint 100 % de cette moyenne ou plus, puis se réduit à 90 % à la vieillesse.

À titre d'exemple de variations de taille et d'âge, un néandertalien (DV 2, dégâts +1), naît avec seulement 2 pv (valeur en PX comme un monstre de 1 DV). Il se renforce avec l'expérience, devenant un chef exceptionnel (DV 2+3, pv 13, bonus de +2 au toucher et de +3 aux dégâts, valeur en PX comme un monstre de 4 DV). En vieillissant, il choisit d'abdiquer plutôt que de risquer la mort dans un combat contre des adversaires plus jeunes et plus forts, et devient finalement un vieux conseiller tribal respecté malgré sa taille réduite (90 % de 2 DV) et son déficit de puissance (pv 10, dégâts –1, valeur en PX comme un monstre de 2 DV).

Variations environnementales

Il est facile d'adapter les monstres à différents environnements. Sous l'eau, par exemple, les joueurs s'attendent à rencontrer les prédateurs habituels du milieu aquatique : poissons, requins, pieuvres, etc. Mais ils pourraient être surpris d'être confrontés à des formes sous-marines d'oiseaux, de dragons, d'humanoïdes, de morts-vivants et ainsi de suite. Ces créatures auraient la même taille que leurs cousines de la surface, mais elles présenteraient des singularités dues à leur adaptation à l'environnement.

Inversement, il pourrait exister à la surface des formes aérobies d'espèces aquatiques. Il n'est pas indispensable qu'elles disposent d'un mode de déplacement terrestre, car toute

créature qui se meut aisément dans l'eau (par exemple grâce à des nageoires) est susceptible de voler dès lors qu'on la dote de la capacité de respirer de l'air.

Alternativement, vous pourriez restreindre ces variantes de créatures aquatiques à des milieux naturellement adaptés à leur survie. Ainsi, pour justifier leur présence sur un territoire donné, il vous suffit d'y instaurer un brouillard dense, de fortes averses, une épaisse couche de neige ou toute autre condition humide. Des requins des neiges, dont les ailerons fendent la couche verglacée, constitueraient une terrible menace pour les voyageurs durant les mois d'hiver. Ou alors imaginez des méduses flottant dans la couche nuageuse d'un ciel bas, et dont les filaments, invisibles dans l'averse, happent les passants.

Bien sûr, si vous adaptez des créatures à de nouveaux milieux, vous ne devez jamais vous astreindre à tenir compte des contraintes naturelles du monde réel. Toutefois, il est plus satisfaisant d'imaginer des arguments logiques (dans le contexte du monde fantastique de votre campagne) expliquant pourquoi et comment de telles anomalies ont vu le jour. Bien qu'il soit plus simple d'ajouter des éléments de jeu au fur et à mesure de vos envies sans vous soucier des causes et des conséquences, vous prendrez certainement conscience que le « fantastique raisonné » est beaucoup plus amusant en fin de compte.

Monstres errants

Pour des personnages de haut niveau, les tables usuelles de monstres errants ne représentent plus le moindre danger. Mais des adversaires à leur mesure sont rares et n'ont aucune raison d'errer sans but.

À bas niveau, les monstres errants ont pour fonction d'obliger les personnages à rester vigilants. À haut niveau, ils ne peuvent plus jouer ce rôle, mais continuent à agrémenter les parties. Un groupe de goblours bien interprété peut induire un effet comique, à défaut d'autre chose. Pour peu qu'ils aient une stratégie bien au point, des hordes de monstres peu puissants peuvent représenter sinon un obstacle, du moins un contretemps pour des aventuriers de haut niveau.

Vous pouvez modifier les règles de moral pour tenir compte de la puissance des personnages. Des créatures confrontées à un pouvoir magique inconnu préféreront vraisemblable reculer. Si un de leurs combattants les plus coriaces est abattu d'un seul coup par un guerrier adverse grâce à une technique d'écrasement, ses congénères seront probablement d'avis d'aller chercher des proies plus dociles.

Chaque fois que l'adversité semble trop faible, envisagez de l'escamoter ou de la résumer (une soudaine apparition, le hurlement d'un monstre, et pour finir, les échos d'une débandade…).

Ne cédez pas à la facilité en ne faisant jouer que les rencontres mettant en scène les monstres les plus puissants. Vos joueurs finiraient par se demander où tous les autres sont passés !

Un groupe de personnages de haut niveau acquiert immanquablement une certaine célébrité. Des informations le concernant, ainsi que la description individuelle de chaque personnage, circuleront. La plupart des monstres les plus faibles prendront soin de ne pas se frotter à une opposition si mortelle, ce qui explique que le groupe ne rencontre que peu de monstres de bas niveau. Il reste toutefois forcément des monstres qui, n'étant pas informés, croisent la route des PJ.

Si certains monstres peuvent mettre en garde les personnages contre un danger encore inconnu, cette rencontre a une finalité précise et ne doit pas être supprimée. Par exemple, des monstres errants pourraient avoir été *charmés* par un puissant sorcier à proximité. Imaginez qu'un sylvanien, habituellement amical, refuse soudain de dialoguer avec les personnages, allant même jusqu'à les attaquer. Ou inversement, qu'un géant se montre exceptionnellement sociable. Les personnages devraient être alertés par ces subtiles anomalies.

Réactions des monstres

Comme l'indiquent les *Règles de base*, et sauf description particulière, les monstres peuvent réagir de toutes les manières imaginables à l'apparition des PJ. Si vous négligez cette règle, les rencontres finiront par toutes se ressembler, se limitant à une série de combats sans laisser aucune place à la négociation, à la discussion ou au jeu de rôle.

La table de réaction des monstres est reproduite p. 19 pour que vous vous y référiez plus facilement. Chaque fois que vos PJ rencontrent des monstres, jetez 2d6 et appliquez le résultat indiqué.

Avec ce système, seul un résultat initial de 2 ou 12 indique une réaction radicale. Dans tous les autres cas, les PJ disposent au minimum d'un round pour infléchir l'attitude initiale des monstres. Vous n'aurez jamais à jeter les dés plus de trois fois.

Les actions et les paroles des PJ peuvent jouer sur le comportement des monstres, l'ajustement allant de –2 à +2.

Les négociations peuvent prendre la forme d'échanges d'informations, de menaces, de tentatives de corruption ou de toute autre forme de communication. Souvenez-vous que rien n'oblige les êtres chaotiques à tenir leurs promesses, au contraire des êtres loyaux. Les créatures neutres agissent toujours au mieux de leur intérêt.

Il va de soi que parfois les actions des PJ dictent les réactions des monstres indépendamment du résultat des dés. Ainsi, une créature qui se retrouve attaquée va sans doute se défendre, prendre la fuite ou adopter toute autre attitude appropriée.

Équilibrer les rencontres (règle optionnelle)

Vous pouvez recourir au système suivant pour évaluer l'impact d'une rencontre quand vous n'êtes pas certain de son adéquation au niveau du scénario. Ce système largement éprouvé donne une idée relativement précise du danger d'une rencontre. Il existe certes des situations dans lesquelles il est mis en défaut, mais en général il donne satisfaction dans des conditions d'utilisation courantes.

On part du principe que le système est employé avec les hypothèses suivantes :

Le groupe est composé de personnages aux classes appropriées pour la rencontre et convenablement équipés (y compris en objets magiques). Examinez attentivement les facultés spéciales des monstres rencontrés, et assurez-vous que les personnages ont les moyens de leur infliger des dégâts et de résister à leurs attaques spéciales. Dans le cas contraire, l'adversité est trop forte pour eux.

Le combat a lieu dans des conditions normales. Si les monstres tendent une embuscade, s'ils disposent d'armes inhabituelles ou sont retranchés derrière des pièges, rehaussez le niveau de difficulté de la rencontre d'une catégorie dans les calculs ci-dessous.

Les monstres rencontrés appartiennent tous à la même espèce. Dans le cas contraire, calculez très soigneusement le total des dés de vie ajustés des monstres (voir ci-dessous). Si les monstres sont montés, le plus faible des deux membres de chaque binôme (monstre + monture) ne contribue au total des dés de vie ajustés qu'à hauteur de la moitié de ses dés de vie.

Le total des dés de vie ajustés des monstres est une quantité comparable au total des niveaux du groupe (TNG). On considère que les objets magiques et les facultés spéciales des personnages sont équitablement répartis entre eux, ce qui lisse leur impact, aussi n'en tiendrez-vous généralement pas compte lorsque vous calculerez le TNG. Mais si vous estimez qu'une ou plusieurs facultés spéciales auront un impact déterminant dans la rencontre, alors valorisez-les dans le calcul du TNG.

Procédure

Déterminez l'impact d'une rencontre en suivant les trois étapes suivantes :

1. Calculez le TNG (total des niveaux du groupe de PJ).
2. Ajustez les dés de vie de chaque monstre en tenant compte de ses pouvoirs.
3. Déduisez-en le niveau de difficulté de la rencontre.

Calcul du TNG : il s'obtient en additionnant les niveaux de tous les PJ. Si vous décidez de majorer cette somme en fonction des facultés spéciales ou de l'équipement des personnages, procédez comme dans l'étape 2.

Calcul des dés de vie ajustés de chaque monstre : l'ajustement reflète le potentiel de combat. Il tient compte de la taille du monstre et de ses facultés spéciales.

Si les dés de vie du monstre bénéficient d'un bonus fixe en points de vie, divisez ce nombre par cinq en arrondissant à l'entier le plus proche, puis ajoutez ce résultat au nombre de dés de vie (par exemple : 4+3 donne 5 DV). En cas de malus, soustrayez ½ DV par tranche de 2 points de vie en moins (par exemple : 1 – 1 donne ½ DV). Enfin, ajoutez 50 % des dés de vie d'origine au total pour chaque pouvoir pris en compte. Ces pouvoirs comprennent :

1. Les astérisques notés dans le profil des monstres à côté de leurs dés de vie (par exemple : 9** DV équivaut à 18 DV).
2. Les PNJ reçoivent des bonus dans les cas suivants :
   a. Chaque combattant du groupe dispose d'une *arme +2* ou mieux.
   b. Le groupe comprend des lanceurs de sorts. Additionnez les plus hauts niveaux de sorts que peuvent lancer les PNJ, divisez cette somme par deux, puis divisez le résultat par le nombre de PNJ du groupe, en arrondissant à l'entier supérieur (par exemple : si le groupe est constitué de quatre PNJ dont un seul lanceur de sorts, et si celui-ci a accès aux sorts de niveau 1 à 8, le bonus du groupe est égal à 1).

Calcul du niveau de difficulté de la rencontre : cette étape permet soit de concevoir une rencontre en fonction d'un niveau de difficulté souhaité, soit de mesurer l'impact d'une rencontre déjà conçue. Le niveau de difficulté s'exprime par un pourcentage (total des dés de vie ajustés des monstres divisé par le TNG et multiplié par 100).

DANGER D'UNE RENCONTRE

Niveau de difficulté	
supérieur à 110 %	danger extrême
91 % – 110 %	risque majeur
71 % – 90 %	risque important
51 % – 70 %	risque sérieux
31 % – 50 %	combat intéressant
21 % – 30 %	simple contretemps
11 % – 20 %	facile
10 % et moins	trop facile

Danger extrême : cette rencontre est meurtrière. Si les PJ n'évitent pas le combat, ils seront probablement vaincus et risquent leur vie. Il s'agit généralement d'une situation « repoussoir », dans laquelle le MD attend des PJ qu'ils se rendent instantanément compte qu'ils n'ont aucune chance de passer en force.

Risque majeur : les monstres étant aussi forts que les PJ, chaque camp a autant de chances de l'emporter. Les PJ vont devoir engager toutes leurs forces dans la bataille, et certains peuvent y laisser la vie. Le combat final qui clôture une campagne peut relever de cette catégorie.

Risque important : ce type de rencontre est approprié pour le combat principal ou le moment de bravoure d'un scénario. Si une aventure est pauvre en combats, vous pouvez éventuellement prévoir deux rencontres de ce type.

Risque sérieux : cette rencontre ne doit pas être prise à la légère, mais les PJ sont favoris s'ils ne commettent pas trop d'erreurs. Vous pouvez prévoir de trois à cinq rencontres de ce type pour une courte aventure.

Combat intéressant : ce type de rencontre courant devrait constituer la moitié des combats d'une aventure. Une rencontre avec des monstres errants particulièrement coriaces peut rentrer dans cette catégorie.

Simple contretemps : les PJ devraient se sortir de cet affrontement sans difficulté, en y laissant quelques points de vie. Cette catégorie de rencontre est appropriée quand les PJ enchaînent un grand nombre de combats sans beaucoup d'occasions de récupérer entre chaque.

Facile : la plupart des rencontres aléatoires relèvent de ce niveau de difficulté. Par ailleurs, une rencontre facile sert souvent à mettre les PJ en garde contre une menace supérieure.

Trop facile : il est préférable d'éluder ce type de rencontres ou d'en faire des épisodes comiques. Elles ne présentent pas la moindre difficulté à moins que les PJ ne soient désarmés ou blessés.

Lorsque vous concevez une aventure, commencez par choisir le niveau de difficulté de chaque rencontre. Ensuite, calculez le nombre de monstres en multipliant le TNG par le pourcentage maximum du niveau de difficulté souhaité, puis en divisant le résultat par le nombre de dés de vie ajustés d'un monstre. Le reste de la division peut être converti en un monstre plus jeune, ou faire d'un des monstres un chef plus puissant.

Inversement, pour vérifier l'impact d'une rencontre préalablement conçue, divisez le total des dés de vie ajustés de tous les monstres par le TNG, ramenez ce quotient à un pourcentage, puis consultez la table.

Inversion du processus

Le calcul du total des DV des monstres que les PJ doivent affronter (avec le système ci-dessus) permet d'évaluer l'impact de chaque rencontre. Si les conséquences probables ne sont pas satisfaisantes, vous pouvez revoir à la hausse ou à la baisse le nombre de monstres ou leurs points de vie.

Il y a quantité d'autres bonnes raisons de modifier « à la volée » un scénario déjà écrit. S'il est tard, vous pouvez faire en sorte de raccourcir un combat qui risque de s'éterniser. Si les PJ sont gravement blessés, vous pouvez diminuer les risques de mortalité. Si le groupe a joué de malchance et n'a découvert que très peu de trésors, vous pouvez en rajouter, tout en ajustant le danger à la hausse.

TABLE DE RÉACTION DES MONSTRES

Premier jet de dés	Réaction				
2	attaque immédiate				
3 – 5	attaque possible, relancez les dés*				
		2 – 8	attaque		
		9 – 12	incertitude, relancez les dés*		
				2 – 5	attaque
				6 – 8	se retire
				9 – 12	amical
6 – 8	incertitude, relancez les dés*				
		2 – 5	attaque		
		6 – 8	négocie, relancez les dés*		
				2 – 5	attaque
				6 – 8	se retire
				9 – 12	amical
		9 – 12	amical		
9-11	potentiellement amical, relancez les dés				
		2 – 5	incertitude, relancez les dés*		
				2 – 5	attaque
				6 – 8	se retire
				9 – 12	amical
		6 – 12	amical		
12	immédiatement amical				

*Attendez un round ou plus, et tenez compte des actions des personnages, du Charisme du porte-parole du groupe (en cas de communication orale) et de la situation globale avant de relancer les dés.

Revenus des domaines et PX associés

Les PJ souverains acquièrent des PX du fait de leur statut, en tirant de leurs sujets paysans un revenu issu des ressources et des impôts (procédure décrite dans le *livret du maître* des *Règles compagnon*, p. 4-5). Un joueur peut utiliser un personnage pour partir à l'aventure pendant que d'autres personnages acquièrent des PX en dirigeant leurs domaines.

Modifiez cette règle selon vos besoins pour préserver l'équilibre du jeu. Les PJ ne devraient pas obtenir de grandes quantités de PX en évitant les aventures ! Un PJ ne devrait pas acquérir plus d'un niveau d'expérience pour 12 à 18 mois de gestion de son domaine (sans compter les PX gagnés en aventure).

Les PJ suzerains n'obtiennent aucun PX pour les paiements provenant de leurs vassaux (la gabelle). Ces paiements prennent généralement la forme de troupes ou de marchandises, mais peuvent se faire en espèces sonnantes et trébuchantes. Ce revenu ayant déjà été mis au crédit du dirigeant local (du point de vue des PX), il ne peut en rapporter à d'autres dirigeants.

Notez que les PX gagnés par des PNJ sont toujours diminués de moitié par rapport à ceux attribués aux PJ, que ce soit pour des aventures, la gouvernance d'un domaine ou toute autre activité. Les souverains PNJ peuvent donc monter en niveau (et en puissance) au fil du temps, mais pas aussi vite que les PJ.

Certains maîtres du donjon désapprouvent qu'un PJ reçoive de l'expérience en restant passivement dans son domaine. Il existe des moyens de décourager l'inactivité chez les PJ. Vous pouvez augmenter de 10 % le risque de coup d'état pour chaque année passée par le PJ dans son domaine (ou de 5 % par mois). Vous pouvez aussi doubler les risques d'évènements non naturels par mois de jeu. Assurez-vous d'informer les joueurs à l'avance de ces pénalités.

Vous trouverez ci-dessous des éclaircissements concernant la façon de déterminer les revenus des domaines et les PX gagnés lors de situations particulières.

Souverains aventuriers : un PJ n'obtient pas la totalité des PX dus à la direction d'un domaine pendant les mois où il part à l'aventure. Les PX sont calculés au prorata du temps passé à diriger et administrer son domaine.

Ressources abondantes : tout hexagone d'un domaine dont les ressources rapportent plus de 15 000 po de revenus doit avoir son propre souverain local, seigneur de cet hexagone particulier, faute de quoi une partie des ressources (1d10 x 10 %) est volée par des bandits, des paysans avides, des dirigeants voisins ou d'autres individus convoitant ces richesses.

L'hexagone aux ressources abondantes et son dirigeant peuvent appartenir à un domaine plus vaste dirigé par un PJ ; le PJ obtient alors 20 % du revenu ainsi généré (comme indiqué en p. 6 du *livret du maître* des *Règles compagnon*), mais pas les PX correspondants.

Limitation des compétences d'une famille : aucune famille ne peut exploiter plus d'une ressource.

Entretien des ressources : toutes les ressources d'une zone doivent être exploitées. Les ressources animales et végétales ne peuvent être ignorées en faveur de l'exploitation exclusive d'une ressource minérale ; une telle méthode d'administration susciterait la rébellion. Chaque ressource doit être entretenue par au moins 20 % des familles présentes dans l'hexagone. De nombreuses familles paysannes préfèrent les travaux des champs au travail de la mine. Elles éprouveront un intense ressentiment si elles sont forcées d'exploiter des ressources minérales. Si la population paysanne est contrainte à travailler dans les mines, appliquez à la prochaine vérification de confiance du domaine une pénalité de 1 point par tranche de dix familles au-delà de 50 % de la population totale ainsi forcée.

Score d'Intelligence des monstres

Dans le cadre du jeu, il est parfois utile, voire indispensable, d'attribuer un score d'Intelligence à une créature. Cette mesure peut donner de bonnes indications sur son comportement. Une créature stupide commettra des erreurs tactiques lors d'un combat, tandis qu'une créature à l'esprit vif surprendra les personnages par des pièges astucieux, des réparties bien senties et une capacité d'adaptation rapide aux situations inattendues. En outre, le score d'Intelligence est nécessaire pour déterminer la durée d'un sort de *charme* ou de *labyrinthe*.

Détermination du score d'Intelligence

Les listes ci-dessous indiquent le score d'Intelligence moyen de différentes espèces ou sous-espèces de créatures. Il existe des individus dont l'Intelligence est inférieure ou supérieure à cette valeur. Les chefs et les lanceurs de sorts sont systématiquement plus intelligents que la moyenne.

Pour déterminer le score d'Intelligence d'un individu en particulier, consultez d'abord la valeur moyenne de son espèce puis lancez deux dés à six faces. Le résultat du premier dé détermine l'écart entre le score d'Intelligence de la créature et la valeur moyenne de son espèce. Le second dé indique si ce différentiel doit être soustrait (résultat de 1 à 3) ou ajouté (résultat de 4 à 6) à la moyenne.

SCORE D'INTELLIGENCE INDIVIDUEL

Int. moy. de l'espèce	Écart max.	Premier jet de dé (1d6)					
		1	2	3	4	5	6
0-1	1	0	0	0	0	1	1
2-3	1	0	0	0	1	1	1
4-5	2	0	0	1	1	2	2
6-8	3	0	1	1	2	2	3
9-12	4	0	1	2	2	3	4
13-15	4	0	1	2	2	3	4
16-17	3	0	1	1	2	2	3
18-19	2	0	0	1	1	2	2
20+	1	0	0	1	1	1	1

Durée d'un *charme* (règle optionnelle)

Lorsqu'une créature échoue à un jet de protection contre un sort de *charme-personnes* ou de *charme-monstre*, elle a droit à un nouveau jet chaque fois que son « ami » l'expose à un danger. Par ailleurs, elle a droit périodiquement à un nouveau jet de protection après un intervalle de temps qui dépend de son score d'Intelligence.

DURÉE D'UN *CHARME* (renouvellement du jet de protection)

Intelligence	Intervalle entre deux jets
0	120 jours
1	90 jours
2	60 jours
3	45 jours
4-5	30 jours
6-8	15 jours
9-12	7 jours
13-15	3 jours
16-17	24 heures
18	8 heures
19	3 heures
20	1 heure
21+	1 tour (10 minutes)

Scores d'Intelligence moyens

Tous les monstres de D&D sont listés ci-dessous, y compris ceux décrits dans les modules. Toutes les créatures de type « humains, demi-humains et humanoïdes » peuvent être la cible d'un sort de *charme-personnes* ou de *paralysie*. Toutes les autres, hormis les monstres construits et les morts-vivants, peuvent être victimes d'un sort de *charme-monstre*.

Animaux normaux et géants
Score d'Intelligence moyen : 2
Anguille électrique (X7)
Babouin des rochers (B)
Chameau (X)
Chauve-souris (B)
Cheval (X)

Crabe géant (X)
Crapaud (des roches, des cavernes) (C), crapaud géant (X)
Crocodile (X)
Dinosaures (allosaure, ankylosaure, dimétrodon, diplodocus, grangeri, mégathérium, phororhacos, plésiosaure, trachodon) (X1), dinosaures (ptéranodon, ptérodactyle, tricératops, tyrannosaure) (X)
Éléphant (X)
Félins (lion, lion des montagnes, panthère, tigre, tigre à dents de sabre) (B)
Furet géant (B)
Hippocampe (X7)
Lézard géant (B)
Limace géante (M)
Loup (B)
Mégacéros (X1)
Mule (B)
Musaraigne géante (B)
Oiseau-piranha (B5)
Ours (B)
Physalie (géante, colossale) (X7)
Pieuvre géante (X7)
Piranha géant (X5)
Poisson gargantua (X7)
Poissons géants (esturgeon, perche, rascasse) (X)
Raie manta (C)
Requin (X7, C)
Rhinocéros (M)
Sanglier (B)
Serpent (B)
Singe blanc (B)
Troupeau d'animaux (X)

Humains, demi-humains et humanoïdes
Bandit (B) Int 11
Berserkers (B) Int 9
Cynidicéen (B4) Int 11
Dryade (X) Int 14
Elfe (B) Int 13
Esprit follet (B) Int 14
Fée (M) Int 13
Génie des eaux (X) Int 13
Géonide (X5) Int 10
Gnoll (B) Int 7
Gnome (B) Int 11
Gobelin (B) Int 9
Gobelours (B) Int 7
Groupe de PNJ (B) Int 11
Guenaude (noire, marine) (M) Int 12
Hobgobelin (B) Int 10
Homme-caïman (AC2) Int 9
Homme-lézard (B) Int 6
Homme normal (B) Int 10
Homme-poisson (X) Int 12
Hommes (boucanier, brigand, derviche, marchand, nomade, noble) (X) Int 11
Humain (B) Int 10
Humain (bourreau, mystique) (M) Int 12
Indigènes (X1) Int 10
Kobold (B) Int 9
Lupin (X2) Int 10
Métamorphe (M) Int 14
Nain (B) Int 10
Néandertalien (B) Int 7
Ogre (B) Int 6
Orque (B) Int 7
Pagan (X2) Int 10
Petite-gens (B) Int 11
Pixie (B) Int 14
Rakasta (X1) Int 12
Sasquatch (M) Int 6
Triton (X7) Int 11
Troglodyte (B) Int 10

Humanoïdes géants
Athach (M) Int 8
Cyclope (X) Int 9
Géant de feu (X) Int 13
Géant de pierre (X) Int 10
Géant des collines (X) Int 7
Géant des glaces (X) Int 14
Géant des mers (M) Int 12
Géant des montagnes (M) Int 11
Géant des nuages (X) Int 16
Géant des tempêtes (X) Int 18
Troll (X) Int 6

Insectes et vers*
Score d'Intelligence moyen : 0
Abeille géante (B)
Araignée chasseuse géante (M2solo), araignée géante (araignée-crabe, tarentelle, veuve noire) (B)
Aranéa (X1)
Caecilia (X)
Charançons de feu (B5)
Fourmi géante (B)
Libellule (XL1)
Mille-pattes géant (B)
Mouche voleuse (B)
Nuée d'insectes (X)
Rhagodessa (X)
Sangsue géante (X)
Sauterelle géante (B)
Scarabées (B)
Scorpion géant (X)
Termites aquatiques (X)
Ver charognard (B)
Ver collant (X2)
Ver pourpre (X)

Monstres (toutes les créatures n'appartenant pas aux autres sous-listes)
Actéon (M) Int 12
Adaptateur (M) Int 13
Amibe géante (X2) Int 0
Araignée planaire (M) Int 12
Arbre tueur (X2) Int 2
Archonte (M) Int 16
Banshee mineure (B4) Int 5
Basilic (X, C) Int 2
Bête éclipsante (X) Int 2
Bhut (X4) Int 12
Buisson archer (B3) Int 0
Calmar géant (X7) Int 2
Centaure (X) Int 10
Cerbère (X) Int 2
Chasseur invisible (sshai) (X, C) Int 11
Chien esquiveur (X) Int 9
Chien spectral (C) Int 2
Chimère (X) Int 4
Cockatrice (X, C) Int 2
Collecteur de cerveaux (X2) Int 11
Criard (B) Int 0
Cristax (C) Int 10
Crochorreur (XL1) Int 4
Cryptique (M) Int 10
Cube gélatineux (B) Int 0
Dauphin** (C) Int 15
Décapus (B3) Int 11
Démon de la mort (X2) Int 8
Diable de mer (M) Int 9
Djinn (X, C) Int 14
Doppleganger (B) Int 9
Dragon, petit (B) Int 9
Dragon, grand (C) Int 12
Dragon, colossal (C) Int 15
Dragon de poche (M2solo) Int 9
Dragonne (XL1) Int 4
Drake (drake du froid, drake-homme, élémentaire, sylvestre) Int 10
Dusanu (X5) Int 10
Ectoplasme (X2) Int 3
Éfrit (X, C) Int 14
Élémental (X, C) Int 9
Enlaceur (XL1) Int 4
Entortillherbe (C) Int 0
Esprit des eaux (B7) Int 2
Fleur de lotus Ambre (X2) Int 0
Fleur de sirène (B6) Int 0
Gargantua (C) Int identique à celle du monstre de taille normale
Gelée ocre (B) Int 10
Gorgone (X, C) Int 1
Gremlin (X2, C) Int 9
Griffe du Sabre (CM3) Int 2
Griffon (X) Int 2
Harpie (B) Int 7
Hélion (C) Int 14
Hippogriffe (X) Int 2
Horde (C) Int 13
Homme-scorpion (C) Int 8
Hsiao (M) Int 10
Hydrax (C) Int 9
Hydre (X) Int 2
Hypno-serpent (X3) Int 3
Kobrou (X1) Int 10
Lézard des laves (B5) Int 1
Licorne (X) Int 3
Limon vert (B) Int 0
Lycanthrope (chauve-souris-garou, phoque-garou) (M) Int 10
Lycanthrope (loup-garou, ours-garou, rat-garou, sanglier-garou, tigre-garou) (B) Int 10
Lycanthrope (renard-garou) (B4, M) Int 11
Lycanthrope (requin-garou) (X7, C) Int 9
Malfera (C) Int 10
Mangeur d'âmes (B4) Int 9
Manticore (X) Int 3
Méduse (B, C) Int 9
Mek (M) Int non quantifiable
Minotaure (B) Int 5
Moisissure jaune (B) Int 0
Monstre rouilleur (B) Int 2

Moujine (C) Int 10
Nagpa (X4) Int 12
Nékrozone (M) Int 2
Nuckalavee (M) Int 9
Ombre (B) Int 4
Ondine (C) Int 10
Ours-hibou (B) Int 2
Pégase (X) Int 4
Phanaton (X1) Int 8
Phénix (M) Int 6
Plasme (C) Int 8
Polymar (B4) Int 5
Pourceau maléfique (X) Int 11
Pudding noir (X) Int 0
Roc (X) Int 2
Rose vampire (B3) Int 0
Salamandre (de feu, de glace) (X) Int 1
Seigneur élémental (M) Int 15
Seigneurs des dragons (M) Int 18
Serpent de mer (X7) Int 1
Serpentherbe géante (AC2) Int 0
Serviteur aérien (haoou) (C) Int 12
Sollux (X7) Int 14
Spectateur (C) Int 13
Sphère noire (M) Int 0
Sphinx (M) Int 13
Sporacle (M) Int 2
Spore explosive (C) Int 0
Sylvanien (X) Int 11
Tabi (X4) Int 8
Thoul (B) Int 6
Tortue dragon (C) Int 5
Vase de lave (M) Int 0
Vase grise (B) Int 1
Wivern (X) Int 3

Monstres construits* (ni vivants ni morts-vivants)
Djaggernat (de bois, de pierre) (X4) Int 3
Drolem (C) Int 3
Gargouille (B) Int 5
Golem (de boue, d'obsidienne) (C) Int 4
Mageomme (X2) Int 9
Statue vivante (B) Int 7

Morts-vivants
Âme en peine (âme) (C) Int 11
Âme errante (âme) (C) Int 10
Apparition (X) Int 7
Banshee (entité) (C) Int 12
Druj (esprit) (C) Int 14
Fantôme (entité) (C) Int 14
Goule (B) Int 3
Liche (M) Int 18+
Minotaure zombie (M2solo) Int 1
Momie (X) Int 6
Nécrophage (B) Int 5
Odique (esprit) (C) Int 12
Ombres des ténèbres (M) Int 16
Poltergeist (entité) (C) Int 13
Revenant (esprit) (C) Int 13
Sacrol (M2solo) Int 7
Sangsue tueuse (CM2) Int 4
Spectateur mort-vivant (M) Int 16
Spectre (X) Int 8
Squelette (B) Int 1
Vampire*** (X) Int 10
Velya (X7) Int 10
Vision (âme) (C) Int 9
Zombie (B) Int 1

Notes
* Les monstres construits ont certes une forme particulière d'intelligence, mais ils ne peuvent être affectés par aucun sort ciblant l'esprit (*charme*, *sommeil*, illusions, etc.).
** Bien qu'il s'agisse d'animaux, les dauphins sont exceptionnels. Ce sont sans doute les plus intelligentes des créatures marines.
*** Insectes, vers, vampires : pour ces créatures, l'ajustement d'Intelligence est toujours ajouté, jamais soustrait.

Tables de jets pour toucher (étendues)

Valeurs extrêmes de classe d'armure

La table donne les jets pour toucher contre des classes d'armure allant de +19 à –20, mais il n'y a aucune limite supérieure ou inférieure. Vous pouvez extrapoler la table à l'infini à droite et à gauche. Vers la gauche, le nombre 2 est répété cinq fois sur chaque ligne, puis la série décroît normalement. La table ne comprend aucun nombre négatif, un nombre précédé d'un astérisque indiquant un bonus aux dégâts infligés. N'oubliez pas qu'un résultat de 1 naturel au dé se traduit toujours par un échec.

Bonus aux dégâts (règle optionnelle)

Tous les nombres de la table inférieurs ou égaux à zéro sont précédés d'un astérisque. Celui-ci indique (a) que l'attaque réussit automatiquement à moins d'obtenir un 1 naturel au dé, et (b) que les dégâts obtenus sont augmentés du nombre indiqué.

Cette règle est optionnelle. Si vous préférez l'ignorer, ramenez simplement à 2 tous les nombres égaux à 1 ou précédés d'un astérisque.

Ajustements aux jets pour toucher et à la classe d'armure

Tous les ajustements offensifs doivent être appliqués au jet pour toucher de l'assaillant, tandis que les ajustements défensifs s'appliquent à la classe d'armure de la cible. Ainsi, le jet pour toucher peut être modifié entre autres par les ajustements de Force et de Dextérité, la magie, ou le malus de longue portée pour une attaque à distance. La classe d'armure peut quant à elle être affectée par l'armure de la cible, sa couverture, la magie, etc. Si un ajustement peut être considéré aussi bien comme offensif que défensif, appliquez-le à la classe d'armure.

Cible partielle (règle optionnelle)

Il arrive qu'une cible ne soit exposée que pendant une partie d'un round (par exemple si elle court rapidement d'une cachette à une autre). Dans ce cas, elle gagne un bonus défensif qui est fonction du nombre de secondes où elle est à découvert. Il vous revient d'estimer au mieux cette durée. Le bonus s'applique aussi bien à la classe d'armure qu'aux jets de protection. Si vous utilisez cette règle optionnelle, accordez un jet de protection par défaut égal à 20 contre les attaques spéciales qui n'en autorisent normalement aucun.

Durée d'exposition (sec.)	Bonus défensif
1	+9
2	+8
3	+7
4	+6
5	+5
6	+4
7	+3
8	+2
9	+1
10	+0

TABLE D'ATTAQUE (TOUS MONSTRES)

Dés de vie de la créature	Jet d'attaque sur classe d'armure																			
	19	**18**	**17**	**16**	**15**	**14**	**13**	**12**	**11**	**10**	**9**	**8**	**7**	**6**	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**	**0**
Homme normal	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Jusqu'à 1	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1+ à 2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
2+ à 3	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
3+ à 4	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
4+ à 5	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
5+ à 6	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
6+ à 7	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
7+ à 8	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
8+ à 9	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
9+ à 11	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11+ à 13	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
13+ à 15	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8
15+ à 17	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7
17+ à 19	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6
19+ à 21	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5
21+ à 23	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4
23+ à 25	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3
25+ à 27	*10	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2
27+ à 29	*10	*10	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2
29+ à 31	*11	*10	*10	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2
31+ à 33	*12	*11	*10	*10	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2
33+ à 35	*13	*12	*11	*10	*10	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2
35+ et plus	*14	*13	*12	*11	*10	*10	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1
Classe d'armure	**19**	**18**	**17**	**16**	**15**	**14**	**13**	**12**	**11**	**10**	**9**	**8**	**7**	**6**	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**	**0**

Dés de vie de la créature	Jet d'attaque sur classe d'armure																			
	–1	**–2**	**–3**	**–4**	**–5**	**–6**	**–7**	**–8**	**–9**	**–10**	**–11**	**–12**	**–13**	**–14**	**–15**	**–16**	**–17**	**–18**	**–19**	**–20**
Homme normal	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30	31	32
Jusqu'à 1	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30	31
1+ à 2	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30
2+ à 3	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30
3+ à 4	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30
4+ à 5	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30
5+ à 6	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
6+ à 7	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
7+ à 8	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28
8+ à 9	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27
9+ à 11	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26
11+ à 13	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25
13+ à 15	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24
15+ à 17	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23
17+ à 19	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22
19+ à 21	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21
21+ à 23	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
23+ à 25	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
25+ à 27	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
27+ à 29	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
29+ à 31	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
31+ à 33	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
33+ à 35	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
35+ et plus	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Classe d'armure	**–1**	**–2**	**–3**	**–4**	**–5**	**–6**	**–7**	**–8**	**–9**	**–10**	**–11**	**–12**	**–13**	**–14**	**–15**	**–16**	**–17**	**–18**	**–19**	**–20**

* Ajouter aux dégâts. Seul un jet de « 1 » indique un échec.

Monstres

Ce chapitre complète les listes de monstres des *Règles de base*, *expert* et *compagnon*. Il est présenté en trois parties.

La **première partie** est une liste classique de monstres évoluant sur le Plan matériel primaire.

La **deuxième partie** est une liste de monstres évoluant sur d'autres plans d'existence (éthéré et élémentaux) et natifs de ces plans. Ces créatures ne doivent pas être rencontrées au cours d'aventures sur le Plan primaire, hormis dans des circonstances exceptionnelles (elles peuvent par exemple avoir été invoquées ou contraintes de servir une autre créature).

La **troisième partie** est une liste abrégée de monstres.

Attaques spéciales

Le charme, la paralysie et le poison sont décrits dans les *Règles de base* (*livret du maître*, p. 27).

La charge, les dégâts continus, la pétrification, l'engloutissement, l'attaque en piqué et le piétinement sont décrits dans les *Règles expert* (p. 48).

Les dégâts dus à l'acide sont décrits dans les *Règles compagnon* (*livret du maître*, p. 21 et 28).

Un jet de protection contre le poison réussi permet de résister aux maladies. En cas d'échec, le personnage a 25 % de chances de mourir en 1 à 6 jours. L'absorption d'énergie n'affecte pas les demi-humains de haut niveau de la même manière que les humains. Ils perdent 101 000 à 120 000 points d'expérience (100 000 + 1d20 × 1 000).

Défenses spéciales

L'immunité contre les sorts est décrite dans les *Règles compagnon* (*livret du maître*, p. 28). L'antimagie est décrite dans le chapitre « Procédures » de ce livret (p. 2).

Choix des monstres selon leur valeur en PX

Si vous recourez à la méthode de préparation des aventures (*Règles compagnon*, *livret du maître*, p. 2) pour placer des monstres en fonction de leur valeur en PX et de la vitesse de progression souhaitée pour les personnages, un tableau récapitulatif du calcul des PX acquis en affrontant des monstres figure dans la section « Calcul des points d'expérience » du chapitre « Procédures » (p. 3).

Abréviations

Un astérisque (*) placé après le nom d'un monstre signifie que ce monstre ne peut pas être blessé par une arme normale.

Un astérisque (*) placé après le nombre de dés de vie (DV) fait référence à un bonus à la valeur en points d'expérience.

Le nombre (Nb.) rencontré peut être différent en donjon ou en extérieur ; le nombre rencontré en extérieur est entre parenthèses.

Les trésors indiqués entre parenthèses sont transportés par les monstres.

Liste de monstres, première partie : *Plan primaire*

Actéon à vase de lave

Actéon

Classe d'armure :	3
Dés de vie :	11*
Déplacement :	45 m (15 m)
Attaques :	2 lances/1 ramure ou souffle
Dégâts :	7-12/7-12/2-16
Nb. rencontré :	1
JP comme :	clerc 11
Moral :	10
Type de trésor :	B
Alignement :	neutre
Valeur en PX :	2 700

Un actéon est un protecteur des créatures sylvestres. D'apparence humanoïde, il mesure trois mètres de haut et sa tête d'élan est surmontée d'andouillers. Cette créature solitaire sait se dissimuler à la perfection dans les forêts denses ou clairsemées (comme si elle était *invisible*). Lorsqu'un actéon est courroucé par le meurtre gratuit de créatures sylvestres (ou toute autre vile action de même nature), il surgit de sa cachette, bénéficiant généralement de la surprise (1-5 sur 1d6). Il est souvent armé de lances massives en bois et en os.

Son souffle est une attaque redoutable à laquelle il peut recourir une fois par jour. Toutes les victimes dans l'aire d'effet (un cube de trois mètres d'arête) doivent effectuer un jet de protection contre les souffles. En cas d'échec, elles sont *métamorphosées* en animal sylvestre (hibou, écureuil, daim, etc.). Celles qui réussissent leur jet de protection sont également métamorphosées, mais seulement pour 24 heures.

Une fois par jour, un actéon peut appeler à son aide des créatures sylvestres. 1 à 6 créatures arrivent en 1 à 4 tours. Choisissez leur espèce ou tirez-la dans la liste suivante : 1 : sanglier, 2 : ours, 3 : centaure, 4 : griffon, 5 : lézard (caméléon), 6 : sylvanien. Il arrive qu'un actéon et un druide décident de faire équipe pour préserver la sécurité des bois, tout particulièrement s'ils sont confrontés à une grande menace.

Adaptateur

Classe d'armure :	9
Dés de vie :	8*
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	2 (épées) ou voir ci-dessous
Dégâts :	5-12/5-12 ou voir ci-dessous
Nb. rencontré :	1-6 (1-12)
JP comme :	guerrier 8
Moral :	10
Type de trésor :	V
Alignement :	tous
Valeur en PX :	1 200

Les adaptateurs sont une étrange race d'humanoïdes originaires de tous les plans d'existence. Ils sont très intelligents, et la somme de leurs savoirs dépasse en étendue et en profondeur celle de n'importe quel sage.

Ils ont la faculté innée (non magique) de se métamorphoser en n'importe quelle créature de taille humaine ou demi-humaine. Ils changent de couleur après chaque adaptation à une attaque (voir ci-dessous). Ce sont des nomades capables de passer à volonté d'un plan à un autre ; il est rare qu'ils restent plus de trois jours au même endroit.

Ces êtres ont la capacité de s'adapter, c'est-à-dire modifier leur structure anatomique pour survivre dans tout environnement. Après avoir été confronté à une attaque magique, un adaptateur est immunisé contre elle. Ainsi, un premier sort de *foudre* infligera des dégâts normaux, mais par la suite, toutes les attaques à base d'électricité resteront sans effet. Cette adaptation est perdue au bout de 1 à 10 tours si elle n'a pas servi.

Les adaptateurs sont habiles au maniement de l'épée (deux attaques par round, bonus de +4 aux jets pour toucher et aux dégâts) et utilisent des engins étranges qu'ils conçoivent eux-mêmes (à la discrétion du MD, par exemple un tube lance-feu, un inducteur de transe ou un annihilateur de force).



Athach

Classe d'armure :	0
Dés de vie :	14*
Déplacement :	54 m (18 m)
Attaques :	4
Dégâts :	2-24/2-24/2-24/2-20 + poison
Nb. rencontré :	1-3 (1-6)
JP comme :	guerrier 14
Moral :	7
Type de trésor :	I
Alignement :	chaotique
Valeur en PX :	2 500

Les athachs sont considérés comme une sous-espèce de géants en raison de leur apparence grossièrement humanoïde et de leur taille qui atteint six mètres de haut. Ils ont tous en commun des traits hideux, un corps difforme et un troisième bras au milieu du torse.

Ces monstres massifs sont malveillants et plutôt stupides. Ils adorent les pierres précieuses et les bijoux, et sont susceptibles de renoncer à une attaque en échange d'une offre alléchante. Au combat, ils frappent leurs adversaires avec des grosses souches de bois ou des rochers et les mordent avec deux dents proéminentes, tordues et venimeuses. La victime d'une morsure doit réussir un jet de protection contre le poison avec un malus de 4 points ou être neutralisée pendant 1 à 6 tours.

Cryptique

Classe d'armure :	–4
Dés de vie :	10*
Déplacement :	54 m (18 m)
Attaques :	1 toucher
Dégâts :	perte d'un sens (voir ci-dessous)
Nb. rencontré :	1-3 (0)
JP comme :	guerrier 10
Moral :	11
Type de trésor :	aucun
Alignement :	chaotique
Valeur en PX :	1 750

Ce monstre ressemble à une silhouette humaine aux mains squelettiques et au crâne surmonté d'une longue chevelure blanche. Il rôde par les souterrains obscurs, les tombeaux et les cryptes poussiéreuses. Lorsqu'il touche une victime, celle-ci doit effectuer un jet de protection contre les sorts. En cas de réussite, elle perd l'usage d'un de ses sens pendant 2 à 12 rounds. Si le jet de protection est raté, le handicap est définitif. Un sens perdu ne peut être rétabli que par un sort de *restauration*.

Vous pouvez choisir les sens perdus ou les déterminer aléatoirement. Des frappes multiples absorbent autant de sens différents.

Goût : la victime n'est plus capable de reconnaître les goûts (ni de goûter les potions).

Odorat : la victime n'est plus soumise aux effets des odeurs nauséabondes, mais elle subit un malus de 1 à ses jets de surprise.

Ouïe : la victime n'entend plus rien et perd l'aptitude à parler distinctement (ce qui l'empêche de lancer des sorts).

Toucher : la victime perd 4 points de Dextérité. S'il s'agit d'un elfe, il perd aussi sa faculté de détection des passages secrets.

Vue : la victime est aveuglée.

6e sens : la victime ne peut plus utiliser l'*ESP*, les *boules de cristal*, la *télépathie*, ni aucun autre pouvoir magique de nature extrasensorielle.

Diable de mer*

Classe d'armure :	6
Dés de vie :	1 ou plus (voir ci-dessous)
Déplacement (nage) :	36 m (12 m)
Attaques :	1 queue/1 morsure
Dégâts :	1/1 (ou 1-4/1-6 + sorts)
Nb. rencontré :	20 (20-120)
JP comme :	clerc de même niveau
Moral :	8
Type de trésor :	A × 2 + F par tranche de 20
Alignement :	chaotique
Valeur en PX :	voir ci-dessous

Les diables de mer forment une race de clercs chaotiques des profondeurs sous-marines. Ils ont la forme et la taille des raies mantas. On les rencontre toujours en groupes comprenant un minimum de vingt individus. Un groupe errant typique comprend :

	Dés de vie	Sorts de clerc par niveau	1	2	3	4	5	6	PX
15 acolytes	1	1	–	–	–	–	–	–	10
1 prêtre	2*	3	2	–	–	–	–	–	25
1 vicaire	3*	5	2	2	–	–	–	–	50
1 évêque	4**	7	3	2	2	–	–	–	175
1 doyen	5**	9	3	3	3	2	–	–	425
1 matriarche	6***	12	4	4	4	3	2	1	950
								Groupe entier :	2 300

Les autres catégories de diables de mer, à répartir comme bon vous semble, sont les suivantes :

	Dés de vie	Sorts de clerc par niveau	1	2	3	4	5	PX
adepte	1+3*	2	1	–	–	–	–	19
abbé	2+3*	4	2	1	–	–	–	35
curé	3+3**	6	2	2	1	–	–	100
archevêque	4+3**	8	3	3	2	1	–	275
patriarche	5+3***	10	4	4	3	2	1	750

La morsure et l'attaque caudale d'un diable de mer ordinaire infligent chacun 1 point de dégâts. Les spécimens ayant 5 DV ou plus cumulent

les facultés spéciales des vampires (*Règles expert*, p. 61) et la capacité de lancer des sorts. En outre, ils infligent des dégâts plus élevés (1-4/1-6), absorbent deux niveaux d'énergie par attaque réussie et ne peuvent être blessés que par les armes magiques ou en argent. À l'instar des vampires, ils craignent les symboles religieux et sont vulnérables au vade retro. Ils disposent des pouvoirs de *charme* et de régénération des vampires, mais ne peuvent pas se métamorphoser.

Les chefs des diables de mer lancent des sorts comme des clercs de niveau 10 à 16. Ils ont toujours 6 DV avec un astérisque par tranche de deux niveaux de sorts, plus un pour le vampirisme. Ils ne peuvent pas lancer de sorts de niveau 7. Il est quasiment impossible pour un personnage de distinguer les lanceurs de sorts au sein d'un groupe de diables de mer. De ce fait, les points d'expérience pour une victoire sur un groupe entier ont été largement bonifiés.

Dinosaure

Bien que cela ne soit pas scientifiquement rigoureux, le terme « dinosaure » désigne, dans le jeu, tous les oiseaux, poissons, mammifères et reptiles préhistoriques ayant vécu au mésozoïque ou au paléozoïque. Les dinosaures sont les ancêtres des oiseaux, des reptiles et des mammifères modernes. Ils sont invariablement stupides (Intelligence 1-3) et faciles à berner.

Tous les dinosaures appartiennent à une des catégories suivantes : dinosaures aquatiques (généralement marins), dinosaures carnivores terrestres, dinosaures herbivores terrestres. Les généralités ci-dessous vous aideront à créer vos propres espèces en vous inspirant des exemples donnés. Vous pouvez soit inventer de « nouvelles » espèces (sans vous préoccuper de leur conformité historique), soit les élaborer à partir de documents.

Pour calculer les valeurs en PX, considérez que les dinosaures n'ont généralement aucune faculté spéciale, hormis éventuellement l'engloutissement (précisé dans la description du monstre). Toutefois, n'oubliez pas d'ajouter aux dés de vie des espèces personnalisées un astérisque par faculté spéciale (venin, projectiles chitineux, etc.) et d'en tenir compte dans le calcul de leur valeur en PX.

Plusieurs dinosaures sont décrits dans les *Règles expert* et dans le module X1, entre autres : crocodile géant, mastodonte (éléphant préhistorique), ptérodactyle, tricératops, tyrannosaure (*Règles expert*) ; allosaure, ankylosaure, dimétrodon, diplodocus, mégathérium, phororhacos, plésiosaure, trachodon (module X1).

Dinosaures aquatiques

	petits	grands	cuirassés
Classe d'armure :	7	5-7	2-4
Dés de vie :	2-8	9-24	6-9
Déplacement :	0-9 m	0-18 m	3-18 m
nage :	36-54 m	45-72 m	27-36 m
Attaques :	——— 1 morsure (+ 2 nageoires) ———		
Dégâts :	1 à 2-8	2-8 à 4-32	1-4 à 2-16
Nb. rencontré :	1-2 à 2-16	1-2 à 1-4	1-2 à 1-6
JP comme :	——— guerrier (niveau = DV/2) ———		
Moral :	3-6	6-11	7-9
Type de trésor :	aucun	aucun (U+V)	aucun
Alignement :	neutre	neutre	neutre

Les « dinosaures » aquatiques sont pour la plupart des variétés de poissons ou de tortues marines, ou des hybrides. Ils sont généralement omnivores, se nourrissant de végétaux marins et parfois de petits poissons ou d'autres proies sans défense. Ils peuvent se défendre avec leurs nageoires caudales ou dorsales, mais cette attaque inhabituelle n'intervient qu'à la suite d'un test de moral réussi, indiquant que la créature est entrée dans un état de frénésie agressive.

Petits dinosaures aquatiques : cette catégorie ne comprend que des anguilles et autres poissons primitifs. La plupart fuient dès qu'ils sont dérangés par une créature ou un objet de plus de 30 cm de long.

Grands dinosaures aquatiques : quelques-uns des grands herbivores terrestres préhistoriques avaient des homologues marins qui leur étaient très semblables, à l'exception des membres postérieurs (beaucoup plus courts) et antérieurs (remplacés par des nageoires). D'autres dinosaures ressemblent à des serpents de mer, à la peau souple et écailleuse. Seules les plus grandes espèces ont un moral élevé. Certains très grands spécimens (20+ DV) sont capables d'engloutir un adversaire de taille humaine sur un résultat de 20 au jet pour toucher. Leurs entrailles recèlent parfois des trésors.

Dinosaures aquatiques cuirassés : les dinosaures de cette catégorie doivent à leurs grandes écailles d'être plutôt lents comparativement à l'ensemble des créatures aquatiques. Ce sont les ancêtres des tortues marines actuelles.

Dinosaures terrestres carnivores

	petits	grands	volants
Classe d'armure :	4-5	4-6	6-7
Dés de vie :	1-5	6-20	1-7
Déplacement :	36-54 m	36-63 m	45-63 m
Attaques :	1 morsure (+2 griffes)	2 griffes/ 1 morsure	1 morsure
Dégâts (griffes) :	0 ou 1	1-3 à 2-12	0
Dégâts (mors.) :	1-3 à 2-8	2-8 à 5-40	1-3 à 2-12
Nb. rencontré :	2-8 à 2-12	1-2 à 2-8	1-4 à 3-18
JP comme :	——— guerrier (niveau = DV/2) ———		
Moral :	6-8	9-11	6-8
Type de trésor :	aucun	aucun (U + V)	aucun (V)
Alignement :	neutre	neutre	neutre

Les dinosaures carnivores se caractérisent par leur agressivité. Ils attaquent à vue quasiment tous les herbivores et s'en prennent même aux carnivores plus petits.

Petits dinosaures carnivores : la plupart de ces dinosaures ne disposent que d'une attaque par morsure, mais les plus grands infligent également des dégâts modestes avec leurs griffes. Ils attaquent généralement en meute. La seule espèce nocturne répertoriée se caractérise par sa rareté et sa très petite taille. Seuls les spécimens les plus rapides ont une CA de 4.

Grands dinosaures carnivores : ces monstres attaquent habituellement à la fois avec leurs griffes et avec leurs crocs. Ceux qui ont 10 DV ou plus sont souvent capables d'étreindre leurs victimes dans leurs mâchoires, infligeant automatiquement des dégâts de morsure à chaque round. Les plus grands spécimens peuvent engloutir leurs proies sur un résultat de 20 au jet pour toucher. Leur estomac et leurs fientes contiennent parfois des trésors.

Dinosaures carnivores volants : l'envergure de ces dinosaures varie entre 3 m et près de 20 m, pour une longueur avoisinant 30 à 40 % de l'envergure. Lorsqu'ils bénéficient de la surprise, ils peuvent attaquer en piqué, infligeant alors le double des dégâts normaux en cas de réussite au jet pour toucher. Les plus grands spécimens sont capables d'emporter des proies de la taille d'une petite-personne. Ils prennent en général la fuite quand ils sont blessés, préférant se rabattre sur des proies moins dangereuses, sauf s'ils sont affamés.

Dinosaures terrestres herbivores

	petits	moyens*	grands
Classe d'armure :	7	5-6	5-6
Dés de vie :	1-5	6-12	13-40
Déplacement :	27-54 m	18-36 m	9-18 m
Attaques :	1 queue ou 1 morsure	1 queue	1 queue
Dégâts (griffes) :	1 à 2-8	1-4 à 2-12	2-8 à 4-24
Dégâts (piétin.) :	aucun ou spécial	2-8 à 3-18	2-12 à 10-100
Nb. rencontré :	2-12 à 3-30	1-6 à 2-16	1-4 à 2-8
JP comme :	guerrier (niveau = DV/2)		
Moral :	4-6	5-7	6-8
Type de trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	neutre	neutre	neutre

*et cuirassés

Hormis les espèces à cuirasse (voir ci-dessous), les dinosaures herbivores ne sont généralement pas agressifs. Leur comportement peut toutefois devenir imprévisible lorsqu'ils sont surpris ou effrayés. Dans ce cas, déterminez aléatoirement leurs actions avec un d6 : 1-2 = attaque caudale ; 3-4 = fuite ; 5-6 = charge contre les intrus. Si le dinosaure est blessé, ajoutez 1 au résultat du dé.

Un dinosaure en fuite ou qui charge se déplace au double de sa vitesse normale. Les créatures dans la trajectoire de la charge qui ne peuvent s'écarter à temps doivent effectuer un ou deux jets de protection contre les rayons mortels pour éviter d'être piétinées (aucun dégât en cas de réussite). Le piétinement ne nécessite pas de jet pour toucher, car les grands herbivores chargent au hasard, sans s'en prendre à une créature en particulier.

Petits dinosaures herbivores : de nombreuses espèces se dressent sur leurs pattes arrière et peuvent être confondues de loin avec des carnivores.

Dinosaures herbivores moyens : la plupart de ces animaux sont des quadrupèdes ruminants longs de cinq à dix mètres. Quelques-uns sont amphibies, ce qui leur permet d'échapper aux prédateurs en se réfugiant dans le plan d'eau le plus proche.

Dinosaures cuirassés : l'évolution a doté certains herbivores de taille moyenne de lourdes plaques osseuses. Ce « blindage », qui leur confère une classe d'armure comprise entre 3 et –3, peut comporter des pointes ou des arêtes tranchantes. Dans ce cas, un adversaire qui réussit une attaque contre une de ces dangereuses créatures peut subir lui-même de 1-4 à 2-8 points de dégâts. Quelques espèces (notamment le tricératops) peuvent se défendre à coups de corne, voire mordre leurs agresseurs.

Grands herbivores : ces créatures gigantesques élisent souvent domicile dans des terrains marécageux ou des plans d'eau peu profonds, à la fois pour soutenir leur corps massif et pour rester hors de portée des prédateurs. Ils ont généralement une queue et un cou très longs.

Dragon

Les espèces de dragons présentées ici ont les mêmes caractéristiques techniques que celles des *Règles de base* et *compagnon*. Pour calculer la valeur en PX d'un dragon, ajoutez un astérisque par tranche de deux niveaux de sorts qu'il maîtrise.

Dragon	Alignement	Similaire à	Souffles
Cristal	loyal	dragon blanc	froid ou cristal
Onyx	neutre	dragon noir	acide ou ténèbres
Jade	neutre	dragon vert	chlore ou infection
Saphir	loyal	dragon bleu	foudre ou forme gazeuse
Rubis	loyal	dragon rouge	feu et fusion
Brun	chaotique	dragon d'or	feu et fusion chlore et infection

Toutes les précisions mentionnées dans les *Règles de base* et *compagnon* restent valables. Référez-vous au *livret du maître* des *Règles compagnon* (p. 31 et 32) pour toute information concernant les attaques des pattes arrière, de la queue et des ailes, ainsi que le sur-place et l'écrasement. À une distance de quarante mètres ou plus, un dragon cristallin est indiscernable d'un dragon chromatique équivalent (à savoir dragon blanc et dragon de cristal, dragon noir et dragon d'onyx, dragon vert et dragon de jade, dragon bleu et dragon de saphir, dragon rouge et dragon de rubis, dragon brun et dragon d'or). De plus près, un œil exercé peut facilement distinguer des dissemblances au niveau du chatoiement des couleurs.

Informations sur les souffles

Les souffles des dragons cristallins, comme ceux des autres dragons, infligent des dégâts égaux au nombre de points de vie restant à la créature. Un jet de protection réussi contre les souffles permet de diviser ces dégâts par deux. Les effets additionnels décrits ci-dessous ne sont pas à proprement parler des sorts ; ils ne peuvent être ni renvoyés ni absorbés par des objets magiques, des sorts défensifs ou une immunité contre les sorts. Dans toutes les circonstances où intervient le niveau du « lanceur » (pour déterminer la durée, les chances de dissipation, etc.), considérez celui-ci comme égal au nombre de DV du dragon.

Dragon de cristal : en cas d'échec au jet de protection, la victime du souffle encaisse la totalité des dégâts et tout son équipement inerte se cristallise, y compris ses dents et ses griffes (ou ses ongles). En cas de réussite au jet de protection, les dégâts sont réduits de moitié et l'équipement reste intact. Il est possible d'attaquer avec une arme cristallisée (y compris des crocs ou des griffes), mais celle-ci risque fortement (1 à 5 sur 1d6) d'éclater en morceaux en cas de réussite au jet pour toucher. Dans ce cas, l'attaque n'inflige que des dégâts minimaux et l'arme est détruite. Un sort de *transmutation de pierre en chair* permet de ramener jusqu'à 2,5 m³ d'objets cristallisés à leur état d'origine (ce qui couvre largement l'équipement standard de 1 à 3 personnes).

Dragon d'onyx : en cas d'échec au jet de protection, la victime encaisse la totalité des dégâts et subit les effets d'un sort de *ténèbres* centré sur elle, d'un rayon de cinq mètres, et qui se déplace avec elle. Cet effet reste actif pendant 1 round par dé de vie du dragon, à moins d'être dissipé ou annulé par un sort de *lumière*. Ces *ténèbres* n'entravent pas la vision du dragon et n'ont aucun effet sur ses attaques. Hormis cela, elles agissent exactement comme un sort de *ténèbres* classique.

Dragon de jade : en cas d'échec au jet de protection, la victime encaisse la totalité des dégâts. En outre, elle est atteinte par un pourrissement qui ronge progressivement ses tissus et s'étend à son équipement non métallique. Les objets affectés se désagrègent en 1 à 6 tours, à moins de bénéficier d'un sort de *guérison des maladies* dans l'intervalle. La victime subit 1 point de dégâts par tour (non cumulatif en cas d'échecs multiples à plusieurs jets de protection). Elle ne peut bénéficier de sorts de soins, quels qu'ils soient, pas plus que des effets curatifs d'objets magiques, hormis ceux de *guérison des maladies*. Si le jet de protection est réussi, la cible du souffle n'encaisse que la moitié des dégâts et n'est pas infectée.

Dragon de saphir : en cas d'échec au jet de protection, la victime et son équipement subissent la totalité des dégâts et sont transformés en un nuage de gaz invisible. La victime est dès lors incapable de produire le moindre son ou d'agir sur le moindre objet matériel. En se concentrant, il lui est possible de se déplacer à la vitesse maximale de 18 m (6 m). Un sort de *dissipation de la magie* permet de lui rendre sa consistance normale, le niveau de magie à dissiper étant égal au nombre de DV du dragon. Les créatures sous forme gazeuse sont immunisées contre la plupart des attaques et réussissent toujours leurs jets de protection contre les effets de zone (comme la foudre, le feu, etc.).

Dragon de rubis : en cas d'échec au jet de protection, la victime du souffle encaisse la totalité des dégâts, et tout ce qu'elle transporte prend feu ou se met à fondre sous l'effet de la chaleur. Le papier est détruit instantanément, le cuir en 1 round, les objets non métalliques en 2 rounds,

les objets métalliques non magiques en 3 rounds et les objets magiques en 4 rounds ou plus. Les objets métalliques ayant un bonus magique (des «plus») résistent un round supplémentaire par point de bonus. Les objets conférant une résistance au feu ou immunsant contre lui fondent également, mais deux fois plus lentement. Il est possible de sauver les objets en train de brûler ou de fondre en les plongeant dans l'eau avant leur destruction complète (ou en les refroidissant par tout autre procédé, y compris magique). Le MD peut déduire un ou plusieurs points de bonus d'un objet partiellement endommagé avant d'être refroidi.

Dragon brun : cette créature dispose à la fois du souffle du dragon de jade et de celui du dragon de rubis. Référez-vous aux deux descriptions correspondantes.

Drake

	Drake-homme	_Drake sylvestre_
Classe d'armure :	0	0
Dés de vie :	3***	4***
Déplacement :	36 m (12 m)	36 m (12 m)
vol :	9 m (3 m)	9 m (3 m)
Attaques :	2 griffes/1 morsure	2 griffes/1 morsure
Dégâts :	1-2/1-2/1-6	1-2/1-2/1-8
Nb. rencontré :	1-4 (1-4)	1-4 (1-4)
JP comme :	magicien 6	magicien 8
Moral :	8	8
Type de trésor :	(V × 2), E	(V × 2), E
Alignement :	chaotique	chaotique
Valeur en PX :	80	225
	Drake du froid	_Drake élémentaire*_
Classe d'armure :	0	0
Dés de vie :	5***	6****
Déplacement :	36 m (12 m)	36 m (12 m)
vol :	9 m (3 m)	9 m (3 m)
Attaques :	2 griffes/1 morsure	2 griffes/1 morsure
Dégâts :	1-2/1-2/2-8	1-3/1-3/3-10
Nb. rencontré	1-4 (1-4)	1-4 (1-4)
JP comme :	magicien 10	magicien 12
Moral :	8	9
Type de trésor :	(V × 2), E	spécial
Alignement :	chaotique	neutre
Valeur en PX :	550	1 175

Les drakes sont des monstres draconiques de taille humaine, dépourvus de souffle destructeur et incapables de lancer des sorts. Ils peuvent être bienveillants ou maléfiques (50 % de chances pour chaque), mais hormis la sous-espèce élémentaire, leur alignement est toujours fortement chaotique. Tous les drakes sont extrêmement intelligents et retors ; ils savent mentir en cas de besoin, et préfèrent se rendre que se battre jusqu'à la mort. Ils sont immunisés contre les sorts de niveau 4 ou moins, mais peuvent renoncer à cette immunité pendant un round en se concentrant, pour bénéficier par exemple d'un sort de *soins*.

Sous sa forme native, un drake ressemble à un petit dragon sans pattes antérieures, mais avec des ailes minuscules qui lui permettent de voler lentement pour une durée qui n'excède pas une heure. Les drakes sont capables de se métamorphoser et d'adopter une forme humanoïde (ou de l'abandonner) à volonté. Le nombre d'attaques et les dégâts indiqués dans leur profil ne concernent que la forme native. Sous forme humanoïde, ils savent manier toutes les armes accessibles aux voleurs.

Tous les drakes ont les facultés spéciales d'un voleur de niveau 5. Certains drakes-hommes rejoignent des guildes de voleurs et en profitent pour améliorer leurs talents, mais la plupart sont incapables de se conformer à un comportement si intrinsèquement loyal. Ils adorent les farces et les mauvais tours, et se mettent parfois au service de puissances maléfiques. Un sort de *protection contre le mal* les tient à distance.

Drake-homme : ces monstres capables de prendre forme humaine apprécient la compagnie des hommes. Ils occupent souvent des emplois subalternes dans des écuries ou des tavernes en ville, mais jamais des postes de responsabilité ni de pouvoir. Il leur arrive aussi de se faire passer pour des aventuriers. Ils subtilisent souvent de la nourriture dans les réserves des communautés humaines, ainsi que des objets de valeur transportés par des voyageurs.

Drake sylvestre : ces créatures peuvent se transformer en elfes ou en petites-gens. Leurs habitudes sont très semblables à celles des drakes-hommes, et ils infiltrent parfois les communautés d'elfes ou de petites-gens.

Drake du froid : ces monstres, qui craignent la lumière du jour, vivent le plus souvent dans les profondeurs de la terre (en général dans des cavernes glaciaires). Il leur arrive de se mêler à des communautés souterraines de nains ou de gnomes, dont ils peuvent prendre la forme.

Drake élémentaire : les drakes élémentaires se répartissent entre quatre sous-espèces, les drakes d'air, d'eau, de feu et de terre. Outre les immunités communes à tous les drakes, ils sont insensibles aux armes normales ou en argent ; seules les armes magiques peuvent les blesser. Ils vivent sur les plans élémentaires et ne s'aventurent que rarement sur le Plan matériel primaire. Ils n'ont pas la capacité intrinsèque de voyager entre les plans, mais sont capables d'accompagner un élémental ou une autre créature pour quitter leur plan d'origine ou y revenir.

Sur le Plan matériel primaire, les drakes élémentaires peuvent adopter l'apparence de jeunes géants (mesurant entre 30 cm et 1,20 m de moins qu'un adulte). Ils sont toutefois incapables de jeter des rochers, et n'infligent que 2 à 12 points de dégâts à mains nues. Un drake d'air peut prendre la forme d'un géant des nuages ; un drake d'eau, celle d'un géant des tempêtes ; un drake de feu, celle d'un géant de feu ; et un drake de terre, celle d'un géant de pierre. Ils se mêlent parfois aux géants de même forme quand cela sert leurs desseins.

Les drakes élémentaires n'ont pas le pouvoir de se métamorphoser en géants sur leurs plans d'origine. En revanche, ils peuvent prendre la forme d'un petit élémental ayant la taille, le profil et les facultés spéciales d'un élémental de 6 DV.

Fée

Classe d'armure :	5
Dés de vie :	1+1* ou plus
Déplacement :	36 m (12 m)
vol :	72 m (24 m)
Attaques :	1 arme ou sort
Dégâts :	selon l'arme ou le sort
Nb. rencontré :	1-6 (22-60)
JP comme :	elfe 1 (ou mieux)
Moral :	9
Type de trésor :	(néant) spécial
Alignement :	tous
Valeur en PX :	19 (ou plus)

Les fées sont les rarissimes «demi-humains manquants» des légendes. De la même manière que les nains sont le peuple des montagnes, les petites-gens le peuple des champs et les elfes le peuple des forêts, les fées sont le peuple de l'air et des nuages. Elles s'apparentent aux autres espèces demi-humaines, dont elles partagent les traits : pourvues d'ailes diaphanes, elles ont la taille des petites-gens, un nez et une barbe de nain, des oreilles et des yeux d'elfe.

Les fées sont par nature invisibles en permanence et imperceptibles à la vision normale. Leur corps, essentiellement composé d'air, les rend aptes à voler et planer quasiment sans effort. Elles habitent dans des «maisons de nuages», et prennent plaisir à se prélasser au soleil lorsque les éléments se déchaînent en dessous. Leur grand empire du vent, qui s'étend loin au-dessus de la surface du sol, n'est connu que de quelques créatures aériennes : même les oiseaux et la plupart des êtres volants n'en soupçonnent pas l'existence.

Les fées ont la faculté innée de voir l'invisible. Elles peuvent utiliser à volonté les pouvoirs suivants, dans la limite d'une fois par round : *brouillard* (crée un cube de brume de 3 m d'arête, centré sur le lanceur), *condensation* (engendre une bruine au cœur d'une zone de brouillard), *forme gazeuse*, retour à la forme normale (depuis la forme gazeuse), *souffle de vent* (qui suffit à faire vaciller les flammes exposées et à éteindre les bougies, mais pas les flammes de plus grande taille, et permet à la fée de se déplacer à la vitesse de 108 m/round).

La majorité des fées possède 1+1 DV, mais leurs chefs et certains individus d'exception ont jusqu'à 9 DV. Un petit nombre d'entre elles lancent des sorts (clercs ou magiciens). Les fées transportent peu d'objets de valeur. Leurs demeures peuvent contenir des trésors fabuleux, mais ceux-ci, constitués principalement d'air et de brouillard, ne présentent aucun intérêt pour des créatures matérielles.

Géant

	Géant des montagnes	*Géant des mers*
Classe d'armure :	0	0
Dés de vie :	12* à 20*	9* à 15*
Déplacement :	45 m (15 m)	36 m (12 m)
Attaques :	1 arme	1 arme ou spécial
Dégâts :	5-50	voir ci-dessous
Nb. rencontré :	1-4 (1-20)	1-2 (1-20)
JP comme :	——— guerrier de même niveau ———	
Moral :	9	10
Type de trésor :	E + 5 000 po	E + 5 000 po
Alignement :	neutre	neutre
Valeur en PX :	selon le nombre de dés de vie	

9* = 1 600	10* = 1 750	11* = 1 900	12* = 2 125
13* = 2 300	14* = 2 500	15* = 2 700	16* = 2 950
17* = 3 150	18* = 3 475	19* = 3 800	20* = 4 175

Géants des montagnes : ces monstres ressemblent aux géants de pierre et aux géants des collines. Ils sont très poilus, leur peau est grisâtre et ils mesurent de 3,60 m à 6 m de haut (30 cm par DV en moyenne). Ils transportent souvent (80 %) des rochers qu'ils peuvent projeter très loin (30/60/120 m) pour 4 à 24 points de dégâts. Plutôt solitaires, ils ont toutefois une âme de mercenaire et sont prêts à grossir les rangs de toute armée importante. Au corps à corps, ils se battent à l'aide d'épées gigantesques ou de massues de pierre (D 5-50).

Géants des mers : ces créatures généralement amicales résident au fond des fosses océaniques abyssales, c'est pourquoi on ne les rencontre que rarement. Hormis leur taille (de 4,50 m à 6 m), ils sont physiquement semblables aux humains. Ils ne respirent que sous l'eau, mais ils peuvent retenir leur souffle pendant un tour entier lorsqu'ils s'aventurent hors de leur élément (ce qui est très rare). Ils savent manier des armes (généralement d'immenses sagaies, D 4-40), mais s'en abstiennent la plupart du temps. Ils sont capables de provoquer de puissants courants sous-marins en forme de cônes de 15 m de long pour 9 m de diamètre à leur extrémité. Tout ce qui est à l'intérieur est violemment repoussé dans la direction opposée au géant sur une distance de 18 m (pas de jet de protection). Les victimes doivent de plus réussir un jet de protection contre les rayons mortels ou être étourdies pendant 1 à 6 rounds (incapables de lancer des sorts et réduites au quart de leur vitesse normale). En surface, ce courant prend la forme d'une vague ayant les mêmes effets, mais sur une plus grande portée (36 m de long sur 18 m de large à son extrémité). Cette vague inflige 2 à 12 points de dégâts structurels à tous les navires sur sa trajectoire.

Guenaude

	Guenaude noire	*Guenaude marine*
Classe d'armure :	4	4
Dés de vie :	11**** à 20******	8***
Déplacement :	45 m (15 m)	36 m (12 m)
nage :	18 m (6 m)	45 m (15 m)
Attaques :	2 griffes ou 1 sort	1 dague/toucher+ regard
Dégâts :	2-8 + poison ou sort	1-6/perte d'énergie + spécial
Nb. rencontré :	1 (1)	1 (1)
JP comme :	clerc de même niveau	guerrier 8
Moral :	10	10
Type de trésor	C	G + M
Alignement :	chaotique	chaotique
Valeur en PX :	voir ci-dessous	2 300

Valeur en PX selon le nombre de dés de vie :

11**** = 4 300	16***** = 7 350
12***** = 5 625	17****** = 8 900
13***** = 6 100	18****** = 10 225
14***** = 6 500	19****** = 11 550
15***** = 6 900	20****** = 13 175

Les guenaudes ont l'apparence de femmes repoussantes, mais il s'agit bien de monstres. Elles ont le pouvoir de contrôler les morts-vivants comme si elles en étaient elles-mêmes. Dans ce calcul, leurs dés de vie comptent double (16 DV pour les guenaudes marines et 22 à 40 DV pour les guenaudes noires ; référez-vous au chapitre « Procédures » pour plus de précisions concernant le contrôle des morts-vivants). Les guenaudes sont en outre immunisées contre toutes les facultés spéciales des morts-vivants (absorption d'énergie, paralysie, contamination, poison, etc.).

Guenaudes noires : les guenaudes noires ont des cheveux noirs et une peau bleu-noir verruqueuse. Elles peuvent lancer des sorts de clerc (au niveau de leurs DV). Elles n'utilisent que rarement des sorts de soins (à part sur elles-mêmes), privilégiant les sorts de mort et de destruction. Plutôt que lancer un sort, elles peuvent porter une attaque tranchante avec leurs griffes de fer venimeuses. Toute victime atteinte doit réussir un jet de protection contre le poison avec une pénalité de 4 points ou mourir. Les guenaudes noires vivent dans des grottes obscures ou des chaumières rudimentaires au plus profond de sinistres forêts. Elles ont souvent des limons, des vases et autres puddings en guise d'animaux de compagnie, et s'entourent toujours de 3 à 18 monstres maléfiques, dont un grand nombre de morts-vivants (mais en général pas tous).

Guenaudes marines : ces créatures sont parmi les plus laides qui soient, et leurs habitudes comptent parmi les plus répugnantes que l'on puisse imaginer. Quiconque en aperçoit une, ou même s'en approche à moins de trois mètres, doit immédiatement réussir un jet de protection contre les sorts avec une pénalité de 6 points ou prendre la fuite sous l'effet de la peur et du dégoût pendant 1d20 + 5 rounds. Les guenaudes marines ne peuvent être blessées que par les armes magiques ou en argent. Elles vivent généralement dans les eaux océaniques côtières peu profondes, mais elles peuvent s'aventurer sur la terre ferme pour une durée maximum de trois heures consécutives. Leur contact absorbe l'énergie (perte d'un niveau, comme par un nécrophage) et inocule diverses maladies. Aucun de ces deux pouvoirs n'autorise un jet de protection à la victime.

Hsiao

Classe d'armure :	5
Dés de vie :	4** à 15****
Déplacement :	27 m (9 m)
vol :	63 m (21 m)
Attaques :	2 griffes/1 bec ou 1 sort
Dégâts :	1-6/1-6/1-4 ou selon le sort
Nb. rencontré :	1-4 (1-20)
JP comme :	clerc (selon DV)
Moral :	9
Type de trésor :	O
Alignement :	loyal

Valeur en PX selon les DV :

4** = 175	10**** = 4 000
5** = 425	11**** = 4 300
6*** = 950	12**** = 4 750
7*** = 1 650	13**** = 5 150
8*** = 2 300	14**** = 5 500
9*** = 3 000	15**** = 5 850

Les hsiao (prononcer CH – HA – O) sont de paisibles clercs-philosophes des bois et des forêts. Ils ont l'apparence de hiboux géants aux larges ailes et aux grands yeux dorés. Leurs demeures, qu'ils bâtissent dans les arbres, loin du sol, consistent en des nids et des passerelles en terre séchée. Ils opèrent en étroite collaboration avec les autres créatures sylvestres (dont les centaures, les elfes, les sylvaniens et les licornes) et peuvent requérir leur aide en cas de besoin. Si la plupart des hsiao sont des clercs de niveau 4, 25 % sont de niveau supérieur, jusqu'au niveau 15.

Bien que capables de se défendre avec leurs griffes et leurs becs tranchants, ces clercs-hiboux volants dépendent de leurs alliés sylvestres pour leur protection. Malgré d'importantes divergences d'ordre philosophique (alignement), ils entretiennent des contacts avec certains druides.

Humain

Cette section détaille deux catégories particulières d'humains : les bourreaux (y compris les assassins) et les mystiques. Ces professions rares, qui peuvent être exercées par des PNJ femmes ou hommes, sont exclusivement réservées aux humains.

Bourreau (et assassin)

Classe d'armure :	4 ou mieux
Dés de vie :	1** à 12******
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	1 arme
Dégâts :	selon l'arme ou spécial
Nb. rencontré :	1-6 (2-24)
JP comme :	voleur de même niveau
Moral :	7 ou mieux
Type de trésor :	(U + V), F
Alignement :	neutre

Valeur en PX selon les DV :

1** = 16	5** = 425	9*** = 3 700
2** = 30	6*** = 950	10***** = 4 750
3** = 65	7*** = 1 650	11***** = 5 100
4** = 175	8**** = 2 850	12****** = 6 500

Les bourreaux (aussi appelés exécuteurs) sont des PNJ humains qui travaillent souvent au service de seigneurs domaniaux. Ils sont formés pour exécuter les criminels condamnés à mort pour toutes sortes de forfaits. Entraînés pour la plupart au maniement des armes tranchantes, du garrot et des poisons, ils sont capables d'accomplir leur tâche rapidement et proprement.

Tous les bourreaux professionnels appartiennent à leur propre guilde affiliée à celle des voleurs. Pour garder leur identité réelle totalement secrète, ils portent une cagoule ou un déguisement dans l'exercice de leur fonction. Ils possèdent souvent un commerce anodin et passent pour des citoyens sans histoire. Les bourreaux ayant 6 DV ou plus ont 90 % de chances de rester indétectables sous leur déguisement. En outre, ils apprennent un maximum de langues pour parfaire leurs fausses identités. Ceux qui ont 10 DV ou plus connaissent même les langages secrets des autres alignements.

Assassins

Au sein même de la guilde des bourreaux existe une redoutable société secrète dont les agents maléfiques, qui chérissent démesurément leur fonction, proposent leurs services aux plus offrants. On les appelle généralement assassins ou thugs ; eux-mêmes se nomment Pragmati (« les pragmatiques »).

Contrairement aux guildes de voleurs, la société des Pragmati ne reçoit pas le soutien d'aventuriers ni de seigneurs. Il arrive que des PNJ (généralement malfaisants) s'offrent leurs services. En revanche, sauf cas exceptionnel, aucun PJ n'aura jamais affaire à eux de son plein gré, d'autant que cette société est aussi dangereuse pour ses alliés que pour ses ennemis. Les assassins sont perfides et dépourvus de loyauté ; on murmure qu'ils extorquent de l'argent à leurs anciens « clients », les menaçant de dénonciation, de rapt ou même de meurtre.

Les assassins enduisent souvent leurs armes de poison. Ils préfèrent de loin la furtivité, la traîtrise et les embuscades aux attaques conventionnelles. Lorsqu'ils se préparent à éliminer des personnages puissants, ils s'équipent souvent d'accessoires magiques, privilégiant les potions, les anneaux et les objets magiques divers. Ils n'apprécient guère les armes magiques, préférant s'en remettre à des outils bon marché, mais efficaces qui peuvent être abandonnés sur place. Aucun assassin ne pratique la magie, mais il leur arrive d'embaucher des lanceurs de sorts maléfiques (ou même de se mettre à leur service).

Les assassins blessés abandonnent généralement le combat. Dans certaines circonstances, il leur arrive même de fuir dès qu'ils sont démasqués. Ils s'en prennent rarement aux aventuriers, dont ils craignent les pouvoirs magiques et les bottes secrètes. Une bande d'assassins pourrait toutefois tenter d'attaquer un groupe d'aventuriers par surprise s'ils estiment que les chances de réussite leur sont favorables, en particulier si leurs victimes récupèrent d'un dangereux affrontement. Quelques assassins acceptent de servir comme gardes s'ils sont assurés de bénéficier de soins cléricaux de haut niveau en cas de blessure ou de mort. Il leur arrive exceptionnellement de s'associer à des bandes de hors-la-loi ou de rebelles, la plupart du temps sous une identité d'emprunt et à l'insu de leurs compagnons.

Facultés spéciales

Les assassins savent tuer rapidement, proprement et silencieusement. De plus, ils ont accès aux facultés d'un voleur de même niveau. Ainsi, un assassin ayant 6 DV peut escalader les murs avec 92 % de chances de réussite. Les assassins ne tirent pas leurs jets pour toucher sur les tables des personnages, mais sur celle des monstres.

Un assassin peut effectuer des préparatifs pour surprendre une victime. Dans ce cas, les chances de surprise passent à 1-3 sur 1d6 (au lieu de 1-2). De tels préparatifs incluent souvent un déguisement, un test de déplacement silencieux (faculté de voleur) et une lame ou un garrot prêt à servir, ainsi éventuellement qu'une dissimulation dans l'ombre réussie.

Lorsqu'un assassin ainsi préparé bénéficie de la surprise, il peut tuer net sa victime, indépendamment du nombre de points de vie de celle-ci. Il ne lance pas de jet pour toucher ; ses chances sont de 50 % modifiées selon l'écart en dés de vie, comme suit : si la victime a plus de DV que l'assassin, soustrayez 5 % par DV d'écart ; si c'est l'assassin qui a le plus de DV, ajoutez 5 % par DV d'écart. Si l'assassin ne bénéficie pas de la surprise, il effectue un jet pour toucher normal et inflige des dégâts normaux. Si par ailleurs il attaque avec une lame enduite de venin, la victime doit effectuer un jet de protection contre le poison.

Exemple : Les chances de réussite d'un assassin de 7 DV qui tente de tuer un maître d'armes (guerrier de niveau 3) sont de 70 % (50 + 20 dus aux 4 DV en sa faveur). Si le même assassin tente de tuer un seigneur de niveau 25, ses chances sont de 40 % (50 – 10 car l'écart est de 2 DV en sa défaveur). En effet, le guerrier n'ayant que 9 DV (les points de vie acquis après le niveau 9 ne comptent pas), l'écart est bien égal à 2.

Mystique

Classe d'armure :	9 ou mieux (voir ci-dessous)
Dés de vie :	1 à 16********* (d6)
Déplacement :	36 m (12 m) à 96 m (32 m) (voir ci-dessous)
Attaques :	1 arme ou voir ci-dessous
Dégâts :	selon l'arme ou voir ci-dessous
Nb. rencontré :	1-8 (6-48)
JP comme :	guerrier de même niveau
Moral :	7 ou mieux
Type de trésor :	(V) I, L, M, N, O
Alignement :	tous (généralement loyal)
Valeur en PX :	voir ci-dessous

Attaque à mains nues

DV (d6)	CA	DE	AT	D	PX
1	9	36	1	1d4	10
2*	8	39	1	1d4+1	25
3*	7	42	1	1d6	50
4**	6	45	1	1d6+1	175
5***	5	48	2	1d8	550
6***	4	51	2	1d8+1	950
7***	3	54	2	1d10	1 650
8****	2	57	2	1d12	2 850
9*****	1	60	3	2d8	4 400
10*****	0	63	3	2d10	4 750
11*****	–1	66	3	2d12	5 100
12******	–2	72	3	3d8+1	6 500
13*******	–3	78	4	4d6+2	8 000
14********	–4	84	4	5d6	9 500
15********	–5	90	4	4d8	10 050
16*********	–6	96	4	3d12	11 750

Un mystique est un PNJ humain qui se conforme rigoureusement à un mode de vie axé sur la méditation, l'étude et l'entraînement corporel. Les mystiques vivent dans des infrastructures souvent appelées cloîtres ou monastères, situées à l'écart des villes et de la civilisation. Ils se défendent contre toute intrusion, mais il leur arrive d'inviter des étrangers à venir exposer leurs problèmes. Ils quittent parfois leur enceinte pour toutes sortes de raisons (comme partir à l'aventure), mais jamais pour plus de trois mois. Un PJ peut prendre un mystique à son service pour un salaire standard de 50 po par jour et par DV.

Le nombre de mystiques ayant de 1 à 7 DV n'est pas limité. En revanche, il n'en existe que sept dans chacune des catégories de 8 à 12 DV, cinq dans chacune des catégories de 13 à 15 DV, et trois ayant 16 DV. Les mystiques ayant 13 DV ou plus, appelés « maîtres supérieurs », dirigent systématiquement leur propre monastère. C'est également le cas de certains « maîtres » (entre 8 et 12 DV). L'organisation des monastères est décrite dans le chapitre « Procédures », ainsi que les règles concernant les PJ mystiques (p. 12 et 13).

Bien qu'ils soient le plus souvent loyaux (75 % des cas), les mystiques peuvent adopter n'importe quel alignement. Tous se dévouent pleinement à leur discipline mystique, qui n'est ni bonne ni mauvaise, à l'image de la philosophie des druides. Toutefois, contrairement aux druides qui puisent dans les pouvoirs de la nature, la puissance des mystiques provient de leur force intérieure qui leur confère des pouvoirs extraordinaires sans pour autant être magiques.

Les mystiques ne portent jamais d'armure et n'utilisent jamais d'objet magique protecteur (anneaux, capes, etc.), leur art étant leur unique défense. Ils peuvent toutefois se servir de potions ou d'autres objets magiques. Bien qu'ils sachent manier tous les types d'armes, il est rare qu'ils s'en encombrent. À titre individuel, un mystique n'a aucune possession matérielle (argent, objets magiques, etc.) ; tous les biens sont la propriété du monastère qui les prête ou les loue selon les besoins.

Les mystiques tirent leurs points de vie avec un d6. Ils effectuent leurs jets pour toucher et leurs jets de protection sur la table des guerriers et non sur celle des monstres. Leurs capacités évoluent avec leurs dés de vie (liés à l'expérience) ; le tableau ci-dessus indique la classe d'armure, la vitesse de déplacement, le nombre d'attaques par round et les dégâts infligés à mains nues. Lorsque deux mystiques s'affrontent (par exemple lors d'un tournoi d'arts martiaux), ils bénéficient d'un bonus de +4 à leurs jets pour toucher.

Les mystiques se reconnaissent à leur robe ou tout autre accoutrement particulier, mais leur salut est aussi emblématique. Lorsqu'un mystique croise une créature qui ne lui est a priori pas hostile, il brandit un poing, le recouvre de son autre main, et s'incline légèrement. Plus qu'un salut, ce rituel exprime la détermination à se battre en cas de besoin (le poing), mais sans intention agressive (le poing recouvert).

Facultés spéciales

Tous les mystiques maîtrisent les facultés suivantes, comme un voleur de même niveau : détection des pièges, désamorçage des pièges, déplacement silencieux, dissimulation dans l'ombre, escalade. Ils acquièrent en outre des facultés supplémentaires à différents niveaux, conformément à la liste ci-dessous :

2 DV : Vigilance
4 DV : Rétablissement
6 DV : Langage animal
8 DV : Résistance
10 DV : Langage universel
12 DV : Écran mental
14 DV : Transparence
16 DV : Paume palpitante

Explications :

Vigilance : le mystique n'est surpris que sur un résultat de 1 (sur 1d6).

Rétablissement : une fois par jour, le mystique peut récupérer un nombre de points de vie égal à son total de dés de vie, par simple concentration pendant un round.

Langage animal : le mystique est en permanence capable de parler à tous les animaux normaux et géants.

Résistance : le mystique ne subit que la moitié des dégâts dus aux sorts et aux souffles, ou seulement le quart s'il réussit son jet de protection.

Langage universel : le mystique peut parler à volonté avec toutes les créatures disposant d'un langage, quelle que soit la forme de ce langage.

Écran mental : le mystique est immunisé contre les sorts d'*ESP*, de *paralysie* et de *ralentissement*, les *charmes* magiques et les sorts de *quête* (magique et religieuse).

Transparence : en se concentrant pendant un round, le mystique peut « s'absenter ». Aucune créature vivante ou morte-vivante n'est alors capable de le voir ni de le détecter, pas même par magie (pas de jet de protection). L'effet dure pendant un round par DV du mystique, ou jusqu'à ce qu'il attaque.

Paume palpitante : une fois par jour, le mystique peut utiliser ce pouvoir sur n'importe quelle créature vivante. Il doit déclarer au préalable son intention, puis tenter d'atteindre la cible (jet pour toucher normal). La paume palpitante n'autorise aucun jet de protection, mais

n'a aucun effet si la victime a plus de dés de vie (et non de niveaux d'expérience) que le mystique.

La paume palpitante a l'un des effets suivants (au choix du mystique) : *charme*, *guérison totale*, *incantation mortelle*, *quête religieuse*, *paralysie*. Les effets temporaires durent 24 heures.

Liche*

Classe d'armure :	0
Dés de vie :	selon la classe de personnage et le niveau
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaques :	1 toucher ou 1 sort
Dégâts :	1-10 + paralysie ou sort
Nb. rencontré :	1
JP comme :	selon la classe de personnage et le niveau
Moral :	10
Type de trésor :	voir ci-dessous
Alignement :	chaotique
Valeur en PX :	voir ci-dessous

Une liche est un puissant monstre mort-vivant d'essence magique, ayant l'apparence d'un squelette vêtu d'habits de qualité supérieure. Avant sa transformation, il s'agissait d'un magicien ou d'un clerc chaotique et malfaisant de niveau 21 ou plus (souvent de niveau 27 à 36). Sa capacité à lancer les sorts qu'elle connaissait de son vivant la rend extrêmement dangereuse.

La simple vue d'une liche provoque l'*épouvante* chez tous les personnages de niveau inférieur à 5 (pas de jet de protection). Son simple contact inflige 1 à 10 points de dégâts et paralyse la victime pendant 1 à 100 jours (toutefois, celle-ci a droit à un jet de protection pour échapper à cet effet, et il est possible de *dissiper* la paralysie).

Avant toute rencontre avec une liche, le MD devra dresser la liste de ses sorts avec soin, car cette créature est exceptionnellement intelligente et sait tirer le meilleur parti de ses pouvoirs. Le score de moral indiqué est de 10, mais une liche préférera toujours fuir si elle se sent sérieusement en danger. Elle ne s'éloigne que rarement de son antre bien protégé, aussi ne doit-elle généralement pas être placée comme un monstre errant.

Une liche ne s'aventure jamais hors de son repaire sans 2 à 5 objets magiques puissants pour les cas d'urgence. Ne déterminez pas ces objets aléatoirement, mais sélectionnez-les vous-même. Dans son repaire, une liche conserve en outre 4 à 32 objets magiques temporaires (ou plus), et autant de pièces de monnaie, de gemmes et de bijoux que dans un trésor de type H (mais avec 90 % de chances pour chaque). La quantité et le danger des pièges qui défendent ce trésor sont en rapport avec sa valeur.

En tant que morts-vivants, les liches peuvent être repoussées (mais pas détruites) par un clerc. Elles sont immunisées contre les *charmes*, le *sommeil*, la *débilité mentale*, la *métamorphose*, le sort d'*incantation mortelle* et les effets du *froid* et de la *foudre*. Elles ne peuvent être blessées que par les armes magiques et sont immunisées contre les sorts de niveau 1 à 3.

Une liche magicienne est généralement sous l'effet d'un ou deux sorts rendus permanents – le plus souvent *détection de l'invisible* ou *vol*.

Un clerc devenu liche dirige en général 3 à 12 types de morts-vivants asservis. Ces monstres sont généralement à effectif maximum indiqué dans leur profil.

Quel que soit son type, une liche a le pouvoir d'invoquer des morts-vivants puissants pour lui venir en aide. Il lui suffit pour cela de se concentrer ; les monstres appelés arrivent après 1 à 100 rounds selon leur proximité. Elle peut renouveler l'opération aussi souvent qu'elle le souhaite, mais chaque espèce de monstres ne répondra qu'une seule fois par jour au maximum. Déterminez aléatoirement l'espèce de mort-vivant contactée à l'aide de la table ci-dessous (1d20). Si cette espèce a déjà répondu au cours de la journée, relancez les dés.



1d20	**créatures**
1-5	spectres (2-8)
6-9	vampires (1-6)
10-12	âmes errantes (1-3)
13-15	entités, fantômes (1-2 chaotiques)
16	entités, poltergeist (1-2)
17	esprit, druj
18	esprit, revenant
19	ombre des ténèbres (une au choix)
20	spectateur mort-vivant

Tout vampire invoqué a 25 % de chances d'avoir les pouvoirs d'un clerc ou d'un magicien de niveau 7 à 18 (1d12 + 6).

Limace géante

Classe d'armure :	8
Dés de vie :	9** ou plus (voir ci-dessous)
Déplacement :	18 m (6 m)
En creusant :	9 m (3 m)
Attaques :	1 morsure ou 1 crachat
Dégâts :	1-10 ou comme souffle de dragon
Nb. rencontré :	1
JP comme :	guerrier DV/2
Moral :	8
Type de trésor :	aucun
Alignement :	neutre

Valeur en PX selon les DV :

9** = 2 300	13** = 3 250	17** = 4 300
10** = 2 500	14** = 3 500	18** = 4 825
11** = 2 700	15** = 3 750	19** = 5 350
12** = 3 000	16** = 4 050	20** = 5 975

Une limace géante est un énorme invertébré qui parcourt les grottes et les donjons souterrains. Son élasticité lui permet de se faufiler dans n'importe quel passage de plus de 1,50 m de large sur 1,50 m de haut. Le bonus de Force de ses adversaires n'est pas pris en compte dans les dégâts infligés à son corps caoutchouteux ; les dégâts des armes contondantes sont limités aux éventuels bonus magiques, et ceux des armes tranchantes sont réduits de moitié (avant d'appliquer les bonus magiques). De plus, un guerrier qui utiliserait l'option de combat d'écrasement n'obtiendrait aucun bonus à ses dégâts.

Une limace géante peut attaquer avec sa langue râpeuse, mais elle préfère le plus souvent cracher de l'acide sur ses proies, à une portée de 1,50 m par dé de vie (13,50 m pour un spécimen de 9 DV, etc.). Le premier jet rate systématiquement sa cible, mais les tentatives suivantes sont résolues normalement sur la table des jets pour toucher. Une attaque réussie

inflige des dégâts égaux au nombre de points de vie restants du monstre (comme pour un souffle de dragon; un jet de protection contre les souffles réussi réduit les dégâts de moitié). L'acide peut en outre endommager l'équipement de la victime (référez-vous aux *Règles compagnon*).

Une sous-espèce de ce monstre, qui vit en extérieur, présente soit une apparence identique, soit celle d'un escargot géant (CA 2, incapable de se faufiler dans des passages étroits, identique de tout autre point de vue). La coquille d'un escargot géant permet de fabriquer des boucliers qui protègent des attaques acides. Le porteur gagne un bonus de +4 à tous ses jets de protection contre l'acide (ce qui inclut les souffles de dragons noirs), et son équipement n'a rien à craindre de l'acide.

Certains spécimens de limaces et d'escargots géants peuvent avoir jusqu'à 20** DV, en particulier dans les forêts reculées et les donjons profonds.

Lycanthrope

	Chauve-souris-garou	Renard-garou	Phoque-garou
Classe d'armure :	4 (9)	6 (9)	5 (9)
Dés de vie :	3 + 3*	3 + 2*	5 + 2*
Déplacement :	18 m (6 m)	54 m (18 m)	18 m (6 m)
spécial :	54 m (18 m)	27 m (9 m)	54 m (18 m)
Attaques :	1 morsure	1 morsure ou 1 arme	1 morsure
Dégâts :	1-4	1-6 ou selon l'arme	2-12
Nb. rencontré :	2-12 (1-8)	1-6 (2-12)	0 (2-20)
JP comme :	guerrier 3	guerrier 3	guerrier 5
Moral :	7	8	9
Type de trésor :	C	C	C
Alignement :	chaotique	neutre	chaotique
Valeur en PX :	75	75	400

La lycanthropie, une maladie de nature magique, peut se manifester sous d'autres formes que celles décrites ici et dans les *Règles de base* (*livret du maître*, p. 37-38). En outre, elle ne frappe pas que les humains. Les *Règles de base* restent valables; vous en trouverez un résumé après la description individuelle de chacune des espèces.

Chauve-souris-garou : Ces monstres volants redoutables sont parfois confondus avec des vampires du fait de leur capacité à passer à volonté de leur forme de chauve-souris à leur forme humaine. Ils peuvent invoquer non seulement des chauves-souris normales et géantes, mais aussi d'autres chauves-souris-garous (qui peuvent chacune à leur tour invoquer des chauves-souris normales ou géantes, mais pas d'autres chauves-souris-garous). Leur morsure a une chance sur six d'inoculer une maladie non magique. Dans le profil du monstre, la vitesse de déplacement «spéciale» correspond au vol.

Renard-garou : La vitesse de déplacement de ces monstres n'est réduite que d'un tiers dans les fourrés épais où les autres créatures ne progressent qu'à la moitié de leur vitesse. Leur intelligence supérieure leur permet souvent de connaître des sorts de magicien (qu'ils ne peuvent toutefois lancer que sous forme humaine). La vitesse de déplacement «spéciale» de ces monstres se réfère à la nage. Un renard-garou dispose de trois pouvoirs de *charme* par jour (actif contre des personnes lorsqu'il est sous forme humaine, contre des animaux lorsqu'il est sous forme de renard). La durée de ce *charme* est limitée à 24 heures.

Phoque-garou : Cette créature inhabituelle évolue le long des côtes, à proximité des courants froids. Sa vitesse de déplacement «spéciale» se réfère à la nage. Les femelles (profil par défaut) sont en général paisibles. Les mâles, plus rares, peuvent se montrer dangereux (CA 3; DV 8*; DE (idem); D 2-20; JP comme G8; ML 11; PX 1200). Un phoque-garou mâle est généralement accompagné de 2 à 8 femelles.

Les lycanthropes peuvent appeler des animaux de leur espèce. Par exemple, une chauve-souris-garou peut invoquer des chauves-souris géantes. Le nombre d'animaux répondant à l'appel est au maximum égal au nombre de dés de vie du monstre. Un sanglier-garou (4 + 1 DV) peut donc invoquer 1 à 4 sangliers. Les animaux invoqués arrivent au bout de 1 à 4 rounds.

Lorsqu'un lycanthrope est mis en contact avec de l'aconit, il doit réussir un jet de protection contre le poison ou s'enfuir sous le coup de la peur. Un lycanthrope retrouve son aspect «normal» s'il est tué. Sous forme animale, un lycanthrope ne peut être blessé que par les armes magiques ou argentées et les sorts. Sous forme humaine, son apparence fait souvent penser à l'animal auquel il est associé : les chauves-souris-garous auront de longs bras, les renards-garous seront vifs et rusés, etc. Sous cette forme, ils ne bénéficient d'aucune immunité contre les armes.

Si un personnage humain perd la moitié (ou plus) de ses points de vie lors d'un combat contre un lycanthrope, il devient lui-même un lycanthrope de la même espèce au bout de 2 à 24 jours. La maladie tue les demi-humains plutôt que les transformer en lycanthropes. La lycanthropie ne peut être guérie que par un sort de *guérison des maladies* lancé par un clerc de niveau 11 ou plus.

Victimes non humaines

Tous les primates peuvent être atteints de lycanthropie. Seuls quelques-uns sont décrits dans les règles, mais le MD peut facilement créer des fiches de monstre pour les autres espèces. Cet ordre comprend entre autres les babouins, les hommes des cavernes, les chimpanzés, les gorilles, les lémuriens, les ouistitis, les orangs-outans et les autres singes. Toutefois, la lycanthropie est mortelle pour tous les croisements magiques ou fantastiques entre primates (tels les demi-humains).

Autres lycanthropes

Vous pouvez inventer d'autres espèces de lycanthropes si vous le souhaitez. En général, la maladie n'est associée qu'aux mammifères. Quelques rares exceptions ont été répertoriées; elles concernent les poissons cartilagineux (requins et raies), mais aucune autre espèce de poissons. Les seuls mammifères dont la compatibilité avec la lycanthropie est attestée sont :

Les carnivores (ours, félins, chiens, renards, hyènes, chacals, loutres, moufettes, belettes et loups).

Les mammifères volants (chauves-souris).

Les rongeurs (castors, écureuils, porcs-épics, rats, souris).

Les ongulés (antilopes, bisons, buffles, autres bovidés, chameaux, cerfs, chevaux, élans, hippopotames, porcs, rhinocéros, zèbres).

Les grands mammifères marins (otaries, phoques).

Les pachydermes (éléphants).

Avant de créer une nouvelle espèce de lycanthrope, commencez par établir les caractéristiques de l'animal normal et éventuellement de sa forme géante. Assurez-vous que ses dés de vie, les dégâts qu'il inflige et toutes les autres valeurs techniques sont cohérents avec l'ensemble du système de jeu. Les caractéristiques de la forme «garou» sont déduites de celles de l'animal comme suit :

Classe d'armure : identique à celle de l'animal, ou améliorée de 1 à 6 points. Sous forme humaine (ou primate), elle correspond à celle de l'individu sans armure (en général 9 ou 8).

Dés de vie : 120 à 200 % des DV d'un animal de taille moyenne ou grande; jusqu'à huit fois ceux d'un animal de petite taille.

Vitesse de déplacement : identique à celle de l'animal (grande taille) ou jusqu'à trois fois celle-ci (petite taille).

Nombre d'attaques : inchangé, maniement éventuel d'une arme (voir le rat-garou et le renard-garou).

Dégâts : augmentés, généralement en substituant chaque dé par le dé immédiatement supérieur (1d4 devient 1d6). Parfois encore plus, notamment dans le cas des petites espèces.

Nombre rencontré : le plus souvent réduit de moitié, voire moins.

Jet de protection comme : guerrier de même niveau.

Moral : identique ou amélioré de 1 à 4 points.

Type de trésor : au moins C, éventuellement enrichi de T, U et/ou V si l'animal normal stocke lui-même des trésors.

Alignement : neutre ou chaotique selon le comportement de l'animal, qui est amplifié chez le lycanthrope.

Mek

Classe d'armure :	–4
Dés de vie :	11** à 16**
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaques :	2
Dégâts :	6-60/6-60 + souffle paralysant
Nb. rencontré :	1
JP comme :	guerrier 36
Moral :	12
Type de trésor :	voir ci-dessous
Alignement :	loyal (si le monstre a un maître) ou chaotique

Valeur en PX selon les DV :

11** = 2700	13** = 3250	15** = 3750
12** = 3000	14** = 3500	16** = 4050

Ces gigantesques monstres métalliques ont été construits par un peuple de sorciers inhumains disparus. Ceux qui sont au service d'un maître servent souvent de gardes. D'autres, solitaires, errent sans but et attaquent la plupart des créatures qui croisent leur route.

Une majorité de meks possèdent les traits insectoïdes de leurs créateurs, avec un thorax bombé et de longs membres antérieurs et postérieurs barbelés à double articulation. Toutefois, des meks créés à l'image de géants, de lézards ou de toutes sortes d'autres créatures ont aussi été signalés.

Un mek « standard » combat avec ses membres puissants et projette par son souffle un nuage de gaz paralysant dans un rayon de trois mètres. Toutes les créatures prises à l'intérieur doivent réussir à chaque round un jet de protection contre les souffles ou être paralysées pendant 1 à 3 tours.

Quoique dénués d'intelligence, les meks obéissent aux ordres simples de leur maître. Toute attaque à base de froid divise leur vitesse par deux, mais ils sont par ailleurs immunisés à tous les autres sorts, hormis la *désintégration*.

Métamorphe

Classe d'armure :	5 (ou selon la forme empruntée)
Dés de vie :	3 + 1**
Déplacement :	36 m (12 m) ou selon la forme empruntée
Attaques :	1 arme ou selon la forme empruntée
Dégâts :	selon l'arme ou la forme empruntée
Nb. rencontré :	1-6 (1-20)
JP comme :	Magicien 11
Moral :	8 (10)
Type de trésor :	variable
Alignement :	tous (souvent chaotique)
Valeur en PX :	100

Les métamorphes ressemblent aux humains, hormis leurs oreilles effilées et leurs yeux d'une blancheur absolue. Ces lointains cousins des hommes sont rompus à l'art du changement de forme, c'est pourquoi ils sont parfois pris à tort pour des lycanthropes.

Un métamorphe peut changer d'apparence jusqu'à onze fois chaque jour, mais uniquement au sein d'une liste restreinte de transformations. Cette faculté non magique se distingue du sort d'*autométamorphose* par le fait que le métamorphe acquiert l'ensemble des facultés des créatures qu'il imite, y compris les attaques spéciales (comme l'émanation nauséabonde du putois). Il ne peut se transformer en créature géante ou magique, mais il n'y a aucune autre restriction.

Les formes disponibles chaque jour sont : ver, sangsue, arachnide, myriapode, insecte, crustacé, mammifère, oiseau, reptile, batracien, poisson. Le MD devra savoir distinguer ces différents ordres animaux ; ainsi, les arachnides, les myriapodes et les insectes ne doivent pas être confondus. Une fois qu'une catégorie a été utilisée, elle n'est plus accessible jusqu'au lendemain. Chaque transformation dure au maximum une heure, mais le métamorphe peut reprendre sa forme réelle à tout instant.

Les métamorphes entretiennent de bonnes relations avec les elfes, les petites-gens et les druides, mais ils se tiennent à l'écart de la plupart des communautés humaines. Ils vivent dans des places fortes rappelant celles des demi-humains, avec toutefois de nombreuses différences induites par leurs facultés spéciales. La plupart sont chaotiques, quoique certains soient neutres ou loyaux. Peu d'entre eux penchent nettement vers le bien ou le mal.

Nékrozone

Classe d'armure :	7
Dés de vie :	7**
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaques :	1 queue/(éventuellement) 1 regard
Dégâts :	1-6 + spécial ; regard : spécial
Nb. rencontré :	0 (1-3)
JP comme :	guerrier 4
Moral :	8
Type de trésor :	C
Alignement :	neutre
Valeur en PX :	1250

Cette créature terrifiante réside dans les étendues sauvages, le plus souvent dans des régions marécageuses. Elle ressemble à un gigantesque bison avec un cou proéminent et une tête de sanglier. Elle attaque avec l'extrémité osseuse de sa longue queue. La victime subit 1d6 points de dégâts et a 50 % de chances de tomber à terre où elle reste étourdie pendant 1 à 6 rounds. D'anciennes légendes mentionnent cette créature sous le nom de « catoblépas », mais cette désignation est tombée en désuétude.

Le regard du nékrozone projette un rayon magique sur une portée de 18 m. Si le monstre regarde une créature, celle-ci doit réussir un jet de protection contre les rayons mortels ou périr sur-le-champ. Heureusement, lorsqu'un groupe rencontre un nékrozone, celui-ci n'a qu'une chance sur quatre de lever les yeux vers les arrivants. Ce test est renouvelé à chaque round jusqu'à ce que la créature remarque le groupe. Dès lors, son regard se porte vers une seule victime à chaque round, mais jamais en l'air. Quiconque la regarde droit dans les yeux meurt immédiatement (pas de jet de protection). En général, personne n'est assez insensé pour cela, mais en cas de surprise totale (1 sur 1d6), un des membres du groupe (déterminé aléatoirement) commet accidentellement cette erreur fatale.

Les nékrozones sont immunisés contre l'absorption d'énergie, les rayons mortels et tous les sorts et attaques spéciales qui provoquent la mort instantanée (y compris la *désintégration*), sauf par excès de dégâts.



Nuckalavee

Classe d'armure :	4
Dés de vie :	11***
Déplacement :	36 m (12 m)
nage :	108 m (36 m)
Attaques :	2 griffes
Dégâts :	3-24 + mort (chaque)
Nb. rencontré :	1
JP comme :	guerrier 11
Moral :	10
Type de trésor :	aucun
Alignement :	chaotique
Valeur en PX :	3 500

Cette créature amphibie malfaisante ressemble au centaure, à qui elle est apparentée, mais sa tête hideuse est anormalement grosse. Son apparence est insoutenable : sa peau transparente ne cache rien de ses muscles blancs et noueux ni de ses veines jaunes où coule un sang noir. Elle est immunisée au feu et au poison, et régénère trois points de vie par round, mais ne peut traverser un courant d'eau douce.

Ce monstre émet une aura de peur dans un rayon de quinze mètres. Toutes les créatures à l'intérieur doivent réussir un jet de protection contre la paralysie ou prendre la fuite pendant 2 à 12 rounds. Le jet de protection doit être renouvelé à chaque round tant que la créature reste dans l'aire d'effet.

La seule présence de ce monstre fait périr tous les insectes et créatures de petite taille (deux points de vie ou moins) dans un rayon de 36 m. Lorsqu'un nuckalavee porte une attaque avec une de ses griffes, la victime doit réussir un jet de protection contre les rayons mortels ou trépasser. Un nuckalavee peut en outre souffler, une fois tous les trois rounds, un cône de froid d'une longueur de 18 m et d'un diamètre de 3 m à son extrémité. Les créatures frappées par ce cône subissent des dégâts égaux au nombre de points de vie actuel du monstre, réduit de moitié si elles réussissent un jet de protection contre les souffles.

Les nuckalavee sont en bons termes avec tous les morts-vivants, avec qui ils communiquent aisément ; les morts-vivants ne les attaquent jamais à moins d'en recevoir l'ordre catégorique.

Ombre des ténèbres*

	Ver des ténèbres	*Arpenteur des ténèbres*	*Aile des ténèbres*
Classe d'armure :	4	6	8
Dés de vie :	25-30*****	21-26*****	17-20****
Déplacement :	36 m (12 m)	45 m(15 m)	9 m (3 m)
vol :	–	18 m (6 m)	72 m (24 m)
Attaques :	2 et voir ci-dessous	2 et voir ci-dessous	1 et voir ci-dessous
Dégâts :	2-20/2-8 et voir ci-dessous	3-30/3-30 et voir ci-dessous	7-12 et voir ci-dessous
Nb. rencontré :	1 (1)	1 (1)	1 (1)
JP comme :	guerrier 25-30 (voir ci-dessous)	guerrier 21-26 (voir ci-dessous)	guerrier 17-20 (voir ci-dessous)
Moral :	12	12	12
Type de trésor :	tous	tous	tous
Alignement :	chaotique	chaotique	chaotique
Valeur en PX :	de 18 500 (25 DV) à 26 000 (30 DV)	de 12500(21 DV) à 20 000 (26 DV)	de 7 750 (17 DV) à 11 375 (20 DV)

Récapitulatif des pouvoirs

Détection de la magie, *détection de l'invisible* (18 m) ; JP contre le vade retro ; *flétrissement* (portée 36 m) ; toucher venimeux (malus de –2 au JP) ; armes +3 pour toucher ; immunité contre les sorts de niveau 1 à 5 ; à volonté : *charme-personnes*, *confusion*, *contamination*, *dissipation de la magie*, *destruction de la vie* (comme un clerc de niveau 21), *invisibilité*, *nuage létal* (comme un magicien de niveau 21), *paralysie*, *rapidité*, *ténèbres*, invocation de morts-vivants subalternes ; autres facultés spéciales individuelles.

Les ombres des ténèbres sont d'énormes créatures maléfiques, aussi puissantes que redoutables, qui ont pour dessein de propager la mort. Extrêmement rares, elles sont généralement créées ou invoquées dans un but spécifique par un être encore plus puissant. Leur corps est uniformément d'un noir de jais. Apparemment dépourvues d'yeux, elles semblent discerner leur environnement à l'aide de sens magiques. Elles voient sans entrave les objets invisibles ou cachés, et sont supérieurement rusées et réfléchies (scores d'Intelligence et de Sagesse équivalents à 19).

Les ombres des ténèbres sont plus puissantes la nuit. À la lumière du jour, leurs jets pour toucher subissent un malus de 4 points. En revanche, les autres sources de lumière les laissent indifférentes. Elles peuvent entrer ou sortir du Plan éthéré à volonté, mais s'en abstiennent à moins d'être sérieusement menacées.

La présence d'une ombre des ténèbres flétrit tous les produits consommables dans un rayon de 36 m. Ceci comprend la nourriture, l'eau, l'eau bénite, les rations standard et de fer, et même les potions magiques (pas de jet de protection). Les produits ne deviennent pas toxiques, mais perdent toute utilité. La présence d'une ombre des ténèbres fait en outre frissonner toutes les créatures ; ainsi, quiconque s'est déjà trouvé en présence d'un de ces monstres ne peut plus être surpris dès la deuxième rencontre. Le froid ressenti n'a par ailleurs aucune conséquence.

Les ombres des ténèbres ne peuvent être blessées que par les *armes +3* ou mieux, les bâtons et bâtonnets magiques et les sorts de niveau 6 ou plus. Elles sont immunisées contre toutes les illusions, les baguettes magiques, le poison, le *charme*, la *paralysie*, le froid, les sorts de niveau 1 à 5, les armes normales et argentées, les armes magiques d'enchantement inférieur à +3, la *pétrification* et toutes les attaques non magiques (le feu, les jets de rochers, l'huile enflammée, etc.). Elles résistent bien aux souffles de dragons qui ne leur infligent que la moitié des dégâts normaux (et seulement le quart si elles réussissent leur jet de protection).

Les ombres des ténèbres peuvent utiliser à volonté les pouvoirs suivants, dans la limite de un par round : *charme-personnes*, *invisibilité*, *rapidité*, *confusion* et *nuage létal* (chacun comme un magicien de niveau 21) ; *ténèbres*, *paralysie*, *contamination*, *dissipation de la magie* et *destruction de la vie* (comme un clerc de niveau 21). Ces effets dupliquent les pouvoirs des sorts éponymes, mais un bref instant de concentration suffit à les activer, sans requérir la moindre parole magique ni aucune gestuelle, et ils peuvent parfaitement être utilisés dans le silence le plus complet. Par ailleurs, les ombres des ténèbres peuvent *détecter la magie* à volonté et lire toutes les langues et les écritures magiques. Elles ne peuvent pas à la fois attaquer physiquement et activer un de leurs pouvoirs magiques au cours d'un même round.

Une ombre des ténèbres peut invoquer un autre mort-vivant toutes les quatre heures, ce qu'elle accomplit généralement avant d'engager le combat. Le mort-vivant qui répond à l'appel est déterminé comme suit (1d6) : 1-3 = âme errante ; 4-5 = entité (fantôme chaotique) ; 6 = esprit (main druj).

Lorsqu'un clerc réussit un vade retro contre une ombre des ténèbres, celle-ci a droit à un jet de protection contre les sorts pour y résister. Le cas échéant, le monstre n'est pas affecté, mais le vade retro n'est pas considéré comme raté pour autant, et le clerc peut renouveler sa tentative s'il le souhaite. En outre, tout résultat « D » auquel le monstre ne résiste pas lui donne droit à un deuxième jet de protection ; si celui-ci réussit, il est simplement repoussé.

Chaque type d'ombre des ténèbres dispose d'autres facultés spéciales qui figurent dans sa description individuelle détaillée. Au corps à corps, le contact avec un de ces morts-vivants expose à un poison mortel en plus des dégâts normaux (jet de protection contre le poison avec un malus de –2 pour résister).

Les ombres des ténèbres transportent systématiquement de précieux trésors qu'elles ont avalés. Méprisant les pièces de monnaie, elles ne collectent que les gemmes, les bijoux et les objets magiques. Elles absorbent les trésors de leurs victimes à l'issue de chaque combat.

Ver des ténèbres : hormis sa couleur noire, ce monstre a l'apparence d'un ver violet d'environ trente mètres de long pour trois à cinq mètres de diamètre. Il a 50 % de chances de surprendre un adversaire dont il s'approche par-dessous à travers la roche (sauf si celui-ci a déjà été confronté à une ombre des ténèbres par le passé, auquel cas il reconnaît la sensation de frisson qui caractérise sa présence et ne peut plus jamais être surpris).

Un ver des ténèbres avale son adversaire sur un résultat de 19 ou 20 au jet pour toucher. À moins d'être sous l'effet d'un sort de *protection contre le mal*, une créature engloutie perd un niveau par round (absorption d'énergie ; pas de jet de protection). La morsure du monstre inflige 2 à 20 points de dégâts (plus les effets du venin). Son dard redoutable inflige 2 à 8 points de dégâts, impose lui aussi un jet de protection contre le poison, et présente en outre une chance sur huit de tuer instantanément la victime (pas de jet de protection et aucun moyen de diminuer cette probabilité).

Un ver des ténèbres a la capacité de rapetisser magiquement un adversaire par round, dans un rayon de 18 m. La victime a droit à un jet de protection contre les sorts pour se soustraire aux effets de ce pouvoir. En cas d'échec, elle est réduite à 30 cm de hauteur, et le ver des ténèbres bénéficie dès lors d'un bonus de +4 à ses jets pour la toucher (il l'avale donc sur un résultat de 15 à 20). Le *rapetissement* dure jusqu'à ce qu'il soit *dissipé*.

Arpenteur des ténèbres : ce monstre a l'apparence d'un géant de six mètres de haut, d'un noir de jais uniforme et dépourvu d'équipement. Il frappe à chaque round avec ses deux poings, dont les coups violents infligent 3 à 30 points de dégâts et véhiculent un poison mortel (comme toutes les attaques physiques des ombres des ténèbres).

Chaque coup porté a 50 % de chances de détruire le bouclier de la victime, ou son armure si elle n'a pas ou plus de bouclier. Cette probabilité subit une réduction de 10 points multipliés par le bonus magique. Ainsi, un arpenteur des ténèbres n'est pas capable de détruire un *bouclier +5* ; il a 10 % de chances par attaque réussie de détruire un *bouclier +4*, etc. Les objets n'ont droit à aucun jet de protection. Les armes restent intactes à moins que le monstre ne s'en empare, par exemple sur un ennemi défait. Il peut détruire automatiquement tout objet magique ou toute arme qu'il capture.

À chaque round, un arpenteur des ténèbres peut fixer du regard un adversaire distant de moins de 18 m. La cible a droit à un jet de protection contre les sorts pour se soustraire au regard. En cas d'échec, elle subit une malédiction qui se concrétise par une pénalité de 4 points à tous ses jets pour toucher et ses jets de protection jusqu'à ce qu'elle soit levée par le biais d'une *dissipation du mal* (un *désenvoûtement* a le même effet, à condition d'être lancé par un clerc ou un magicien de niveau 25 ou plus).

Aile des ténèbres : cette créature ressemble à une gigantesque chauve-souris, totalement noire, d'une envergure de quinze mètres. Elle engage généralement le combat par un piqué. Sa vitesse lui confère alors 90 % de chances de surprendre ses adversaires (sauf ceux qui ont déjà été confrontés à une ombre des ténèbres, comme expliqué ci-dessus).

Toute créature touchée par une aile des ténèbres doit effectuer un jet de protection contre les sorts. En cas d'échec, elle est transformée en chauve-souris géante (comme par le sort d'*allométamorphose*) et passe sous le contrôle du monstre (comme si elle était *charmée*) jusqu'à ce que la *métamorphose* soit dissipée.

Plutôt qu'attaquer physiquement un ennemi, une aile des ténèbres cible parfois son équipement. Elle choisit cette option contre un adversaire qui parvient à la blesser ou dont la protection le soustrait à ses attaques usuelles. Atteindre l'objet requiert un jet pour toucher avec un bonus de +4. En cas de réussite, l'objet atteint perd un point de bonus magique (un objet dépourvu de bonus n'est pas affecté). L'aile des ténèbres vise en général une arme ou un bouclier tenu en main. Les bonus perdus peuvent être récupérés en lançant un sort de *dissipation du mal* sur l'objet. Un *désenvoûtement* a le même effet, à condition d'être lancé par un clerc ou un magicien de niveau 25 ou plus.

Sasquatch

Classe d'armure :	6
Dés de vie :	5*
Déplacement :	45 m (15 m)
Attaques :	2 griffes ou 1 rocher
Dégâts :	2-8/2-8 ou 2-16
Nb. rencontré :	0 (1-10)
JP comme :	guerrier 5
Moral :	6 (11)
Type de trésor :	aucun
Alignement :	neutre
Valeur en PX :	300

Ce peuple primitif très farouche vit reclus au fin fond des forêts sombres ou sur les sommets montagneux. Les sasquatches sont de grandes créatures simiesques au crâne surmonté d'une crête ; ils ont des grands pieds et une épaisse fourrure (brun sombre pour la sous-espèce sylvestre ; blanche pour la sous-espèce montagnarde). Omnivores, ils chassent occasionnellement du gibier, mais leur régime se compose principalement de fruits et de baies. Bien qu'ils ne soient pas agressifs, ils se défendent avec férocité et protègent leurs cavernes (moral 11) avec leurs poings semblables à des massues. Lorsqu'ils atteignent un ennemi avec leurs deux poings, ils l'étreignent pour 2 à 24 points de dégâts supplémentaires. Ils peuvent aussi lancer des rochers jusqu'à une portée de 15 m (dégâts 2 à 16).

Après l'absorption accidentelle de certaines baies et certains champignons qui perturbent leur système nerveux, il arrive que des sasquatches soient pris de folie meurtrière. Dans cet état, ils gagnent un bonus de +2 à leurs jets pour toucher et de +4 aux dégâts, mais leur classe d'armure tombe à 9. Un sort de *contrepoison* permet à la créature de recouvrer son état normal. De plus, elle se prend infailliblement d'amitié pour son sauveur.

La sous-espèce sylvestre est souvent appelée « grands-pieds », et la sous-espèce montagnarde, « yéti » ou « abominable homme des neiges ».



Seigneurs des dragons*

Perle *(le Dragon lunaire), seigneur de tous les dragons chaotiques**

Classe d'armure :	8
Dés de vie :	24********
Déplacement :	54 m (18 m)
vol :	126 m (42 m)
Attaques :	9 attaques maximum (voir ci-dessous)
Dégâts :	voir ci-dessous
Souffle :	comme n'importe quel dragon chaotique au choix
Nb. rencontré :	1 (unique)
JP comme :	guerrier 36 (et voir ci-dessous)
Moral :	10 (voir ci-dessous)
Type de trésor :	H × 4, I × 3, N, O
Alignement :	chaotique
Valeur en PX :	25 250

Opale *(le Dragon solaire), seigneur de tous les dragons neutres**

Classe d'armure :	9
Dés de vie :	27********
Déplacement :	54 m (18 m)
vol :	126 m (42 m)
Attaques :	9 attaques maximum (voir ci-dessous)
Dégâts :	voir ci-dessous
Souffle :	comme n'importe quel dragon neutre au choix
Nb. rencontré :	1 (unique)
JP comme :	guerrier 36 (et voir ci-dessous)
Moral :	10 (voir ci-dessous)
Type de trésor :	H × 4, I × 3, N, O
Alignement :	neutre
Valeur en PX :	32 000

Diamant *(le Dragon stellaire), seigneur de tous les dragons loyaux**

Classe d'armure :	10
Dés de vie :	30********
Déplacement :	54 m (18 m)
vol :	126 m (42 m)
Attaques :	9 attaques maximum (voir ci-dessous)
Dégâts :	voir ci-dessous
Souffle :	comme n'importe quel dragon loyal au choix
Nb. rencontré :	1 (unique)
JP comme :	guerrier 36 (et voir ci-dessous)
Moral :	10 (voir ci-dessous)
Type de trésor :	H × 4, I × 3, N, O
Alignement :	loyal
Valeur en PX :	38 750

Le Dragon suprême, *seigneur de toute la race draconique**

Classe d'armure :	12
Dés de vie :	40*********
Déplacement :	72 m (24 m)
vol :	144 m (48 m)
Attaques :	10 attaques maximum (voir ci-dessous)
Dégâts :	voir ci-dessous
Souffle :	comme n'importe quel dragon au choix
Nb. rencontré :	1 (unique)
JP comme :	guerrier 36 (et voir ci-dessous)
Moral :	10 (voir ci-dessous)
Type de trésor :	H × 5, I × 4, N × 2, O × 2 + spécial
Alignement :	inconnu
Valeur en PX :	68 000

Dégâts par attaque

	Morsure ou écrasement	Griffes, pattes arrière, ailes et queue
Perle (lunaire)	6d8	2d8 chaque
Opale (solaire)	6d8 + 4	2d8 + 2 chaque
Diamant (stellaire)	6d8 + 8	2d8 + 4 chaque
Le Dragon suprême	6d10	3d10 chaque

Sorts (de clerc et de magicien) par niveau

	1	2	3	4	5	6	7
Seigneur dragon subalterne	7	6	5	4	3	2	1
Le Dragon suprême	9	8	7	6	5	4	3

Il est exceptionnel d'apercevoir une de ces créatures, car elles ne se rendent sur le plan primaire qu'en cas de besoin impérieux. Un seigneur des dragons est un Immortel. S'il est tué, son esprit abandonne son enveloppe matérielle, puis regagne son plan d'origine (un des plans extérieurs) pour en régénérer une nouvelle.

Chaque seigneur des dragons est en permanence servi par une suite de quatre de ses disciples sélectionnés parmi les plus puissants et les plus imposants. Ainsi, Perle est toujours accompagné de quatre dragons bruns colossaux ayant chacun 176 points de vie, Opale, de quatre dragons bleus ayant chacun 144 points de vie, et Diamant, de quatre dragons d'or ayant chacun 176 points de vie. Tous ces suivants sont des lanceurs de sorts. Les seigneurs des dragons adoptent volontiers la même apparence que leurs suivants. C'est une sécurité contre les tentatives d'espionnage magique et les éventuelles infiltrations.

En outre, lorsqu'ils voyagent, les seigneurs des dragons ont coutume d'emmener un représentant de chacune de leurs espèces vassales, choisi parmi les plus majestueux. Ainsi, quand il se rend sur le Plan primaire, Diamant est accompagné par un dragon de rubis (160 pv), un dragon de saphir (144 pv) et un dragon de cristal (96 pv), en plus des quatre dragons d'or de sa suite habituelle. Bien sûr, lorsqu'il voyage, un seigneur des dragons adopte toujours l'apparence d'un des membres de sa suite.

Les seigneurs des dragons sont immunisés contre le *charme*, la *paralysie*, le *ralentissement*, les rayons mortels, la *désintégration* et le poison. Les trois seigneurs subalternes sont insensibles aux armes normales ou en argent et aux sorts de niveau 1 à 3, alors que le Dragon suprême est insensible aux sorts de niveau 1 à 6 et aux armes magiques d'enchantement inférieur à +3. Par ailleurs, les seigneurs des dragons sont immunisés contre tous les souffles de dragons et ne peuvent être soumis par aucun objet magique de *contrôle des dragons*.

Un seigneur des dragons peut prendre à volonté la forme de n'importe lequel de ses suivants. Il possède un grimoire contenant tous les sorts qu'il connaît. Il doit étudier et apprendre chaque jour ses sorts de magicien, et respecter les règles usuelles de méditation pour recevoir ses sorts cléricaux. La liste indiquant le nombre de sorts connus par niveau (voir ci-dessus) est valable pour les deux familles de sorts.

Un seigneur des dragons peut recourir au souffle de chacune des espèces sur lesquelles il règne. Il est limité à une seule utilisation par jour et par type de souffle, qu'il soit *métamorphosé* ou non. Ainsi, Opale peut souffler un cône de froid (comme un dragon blanc), un rayon d'acide et de ténèbres (comme un dragon d'onyx), un nuage de chlore infectieux (comme un dragon de jade) et un trait de foudre (comme un dragon bleu), soit quatre souffles par jour au total. Du fait de sa grande vivacité, un seigneur des dragons peut porter jusqu'à neuf attaques physiques par round (2 morsures, 2 griffes, 2 ailes, 2 pattes arrière et une queue). Le Dragon suprême peut quant à lui attaquer deux fois avec sa queue, ce qui porte à dix son total d'attaques par round.

Le trésor qu'un seigneur des dragons accumule dans son antre contient toujours au minimum trois objets magiques divers adaptés aux dragons, et dont il sait se servir contre d'éventuels intrus. Le Dragon suprême possède en outre une relique choisie par le MD, sachant qu'il ne peut s'agir d'un objet dont la possession lui serait à terme fatale, et qu'elle ne doit en aucune façon être liée aux morts-vivants.

Bien qu'aucun des trois seigneurs des dragons n'apprécie de coopérer avec ses pairs, ils évitent de s'affronter. Le Dragon suprême les traite avec impartialité, sans favoritisme. Les origines des seigneurs sont inconnues, mais il est possible que le Dragon suprême soit le géniteur des trois seigneurs subalternes.

Spectateur mort-vivant*

Classe d'armure :	–4/–2/3
Dés de vie :	20******* (nombre de pv : spécial)
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaques :	1 morsure + spécial
Dégâts :	2-20 + spécial
Nb. rencontré :	1
JP comme :	magicien 20
Moral :	12
Type de trésor :	L, N, O×2
Alignement :	chaotique
Valeur en PX :	14 975

Un spectateur mort-vivant ressemble à son homologue vivant, mais il s'agit d'une créature délibérément créée pour servir quelque noir dessein.

À l'image d'un spectateur vivant, ce monstre se présente comme une grosse boule flottante d'un bon mètre de diamètre, recouverte d'une épaisse carapace chitineuse. À son sommet, dix petits yeux pédonculés possèdent chacun un pouvoir magique différent. L'avant du corps se distingue par un gros œil central, au-dessus d'une bouche dentée. Le monstre se déplace par vol magique, une faculté innée. Il est extrêmement intelligent et maîtrise un grand nombre de langues. Tout clerc de niveau 25 ou plus est capable de l'identifier comme un mort-vivant.

Un spectateur mort-vivant ne peut être blessé par les armes normales, en argent, ou même +1. Seul un enchantement minimum de +2 peut lui infliger des dégâts. Il est immunisé contre les sorts de *charme*, *paralysie* et *sommeil* ainsi que contre les illusions, les rayons mortels et le poison.

Le corps du monstre régénère 3 points de vie par round dès qu'il est blessé. S'il tombe à 0 point de vie, il se transforme en nuage gazeux et doit se reposer pendant une heure complète dans l'obscurité totale avant que la régénération ne reprenne. Il se dote en général de plusieurs zones de *ténèbres éternelles* à proximité immédiate de son antre.

Un spectateur mort-vivant peut se transformer en nuage gazeux à volonté. Sous cette forme, il perd ses facultés spéciales, mais devient invulnérable à tout type d'attaque hormis la magie agissant spécifiquement sur l'air. Il ne peut pas non plus utiliser ses facultés spéciales au cours d'un round de combat pendant lequel il se transforme en nuage gazeux ou reprend sa forme normale.

La morsure de ce monstre inflige 2 à 20 points de dégâts et absorbe deux niveaux d'énergie (comme un vampire).

L'œil frontal projette en permanence un rayon de réflexion qui renvoie contre le lanceur tout sort qu'il rencontre. En outre, toute tentative de vade retro effectuée face au monstre est également retournée contre le clerc. Celui-ci devra réussir un jet de protection contre les sorts ou fuir, terrorisé, pendant 2 à 12 rounds. Un spectateur mort-vivant pivote généralement pour faire face à quiconque entreprend une incantation, et surveille tout particulièrement les clercs. La zone de réflexion ne s'étend pas en dessous ni au-dessus de la créature ; elle n'est active qu'en face de l'œil frontal.

Lorsqu'un personnage attaque un spectateur mort-vivant avec une arme, le joueur doit préciser s'il frappe le corps, l'œil frontal ou un pédoncule. Chacune de ces cibles a une classe d'armure et des points de vie qui lui sont propres. Le corps a une CA de –4 et peut encaisser 90 points de dégâts avant que le monstre succombe. Les dégâts infligés aux yeux sont comptabilisés séparément et ne participent pas à la mise à mort de la créature. L'œil frontal possède une CA de –2 et 30 points de vie, tandis que chaque pédoncule a une CA de 3 et peut encaisser 20 points de dégâts. Un œil pédonculé blessé continue de fonctionner normalement. Un œil perdu ou hors d'usage repousse en 2 à 5 heures ; il ne régénère pas aussi vite que le corps du monstre.

Yeux pédonculés : chaque œil ne peut utiliser son pouvoir qu'une fois par round, et un maximum de trois yeux peut agir dans une direction horizontale donnée (devant le monstre, derrière, etc.) au cours d'un même round. En revanche, un adversaire situé au-dessus du monstre peut subir l'attaque simultanée des dix yeux. À moins d'être confronté à une menace très sérieuse, un spectateur mort-vivant ne mobilise généralement que deux pédoncules par round.

Œil 1 : *nécro-animation* (portée 18 m)
Œil 2 : *charme* (comme un vampire, portée 36 m, malus de –2 au jet de protection)
Œil 3 : *ténèbres éternelles* (portée 36 m)
Œil 4 : *incantation mortelle* (portée 36 m)
Œil 5 : absorption d'un niveau d'énergie (comme un nécrophage)
Œil 6 : absorption de deux niveaux d'énergie (comme un spectre)
Œil 7 : paralysie (comme une goule, portée 18 m ; les elfes sont immunisés contre ce rayon)
Œil 8 : *animation d'objets* (portée 18 m)
Œil 9 : *dissipation de la magie* (au niveau 26)
Œil 10 : *télékinésie*

Sphinx*

Classe d'armure :	0
Dés de vie :	12*****
Déplacement :	54 m (18 m)
vol :	108 m (36 m)
Attaques :	2 griffes/1 morsure
Dégâts :	3-18/3-18/2-16
Nb. rencontré :	1-2 (1-4)
JP comme :	guerrier 24
Moral :	10
Type de trésor :	E
Alignement :	tous
Valeur en PX :	5 625

Un sphinx est une créature ailée massive au corps de lion et au visage humain. Il apprécie les climats secs, mais on peut le rencontrer n'importe où, souvent dans un rôle de gardien. Les mâles comme les femelles sont des lanceurs de sorts d'une intelligence exceptionnelle : les femelles sont des clercs de niveau 12 tandis que les mâles sont des magiciens de niveau 12. Leur maîtrise de la magie est telle que les jets de protection pour résister à leurs sorts (et à leurs rugissements, voir ci-dessous) subissent une pénalité de –4.

Outre ses sorts, un sphinx peut attaquer avec ses griffes et par morsure, mais son arme la plus redoutable est son puissant rugissement, auquel il peut recourir deux fois par jour. Quiconque se trouve à moins de 36 m doit réussir un jet de protection contre les sorts ou fuir pendant 1 à 6 tours sous le coup de la peur. Quiconque se trouve à moins de 18 m doit de plus réussir un second jet de protection (contre la paralysie) ou se retrouver étourdi pendant 1 à 6 rounds. Enfin, quiconque se trouve à moins de 3 m du rugissement subit en outre une perte de 3 à 36 points de vie et perd l'usage de l'audition pendant 1 à 10 tours (pas de jet de protection).

Les sphinx sont immunisés contre les sorts de niveau 1 à 3 et les armes non magiques. Ces monstres adorent les énigmes, les devinettes et les histoires. Un personnage peut parfois éviter le combat, voire gagner l'amitié d'un sphinx, en résolvant ses énigmes.



Quand deux sphinx ou plus sont rencontrés ensemble, il s'agit d'un couple ou d'une famille.

Sporacle

Classe d'armure :	0 (tentacules : 4)
Dés de vie :	7***
Déplacement :	54 m (18 m)
Attaques :	12 tentacules/1 morsure
Dégâts :	1 + paralysie/2-20
Nb. rencontré :	1-4 (2-8)
JP comme :	voir ci-dessous
Moral :	10
Type de trésor :	voir ci-dessous
Alignement :	chaotique
Valeur en PX :	1 650

À première vue, une sporacle ressemble à s'y méprendre à un spectateur : il s'agit d'une boule de 1,50 m de diamètre en suspension dans l'air, avec une énorme bouche béante surmontée d'un gros œil central. Une masse de tentacules, qui pousse sur toute la surface de son corps, s'entrelace au-dessus de sa face supérieure. Le monstre possède six yeux régulièrement répartis à la surface du corps (au-dessus, en dessous, devant, derrière, sur les flancs). Il ne déploie généralement que quelques tentacules, les autres restant à l'intérieur du corps, ce qui accentue sa ressemblance avec un spectateur.

Une sporacle se régénère en s'immergeant dans l'eau douce (non saline). Elle récupère alors trois points de vie par round et ses membres amputés repoussent rapidement. Un tentacule sectionné placé dans l'eau (ou qui tombe dedans) se développe en un spécimen complet en l'espace d'une heure. C'est le seul moyen qu'ont les sporacles de se reproduire, c'est pourquoi elles restent presque toujours à proximité d'un bassin ou d'une source.

Une sporacle est susceptible d'attaquer n'importe quoi, mais elle préfère se nourrir de viande humanoïde. Lorsqu'elle engage le combat, elle déploie tous ses tentacules, donnant l'impression que ceux-ci jaillissent lors de l'assaut. Elle flotte par magie dans l'air comme dans l'eau avec une grande célérité (aussi vite qu'un feu follet). Au cours du combat, sa rotation rapide lui permet d'attaquer dans toutes les directions avec ses douze tentacules à chaque round, en concentrant ses attaques sur un ou deux adversaires. Douée d'une Intelligence moyenne (10), elle ne peut ni lancer des sorts ni se servir d'objets magiques.

Une sporacle évite de mordre des proies qui bougent encore. Elle privilégie ses tentacules tant qu'ils sont valides, après quoi elle tente de mordre rageusement ses adversaires. Un tentacule qui atteint sa cible inflige 1 point de dégâts et impose un jet de protection contre la paralysie. Un échec signifie que l'appendice a réussi à atteindre la peau et à inoculer son venin. L'effet paralysant n'agit toutefois pas immédiatement ; il s'exerce au bout d'un round et reste actif pendant un tour ou jusqu'à l'application de soins. Dès qu'un adversaire est paralysé, la sporacle se tourne vers une autre cible. Si tous ses adversaires encore valides prennent la fuite, elle entreprend de se repaître de ses victimes immobilisées. S'il n'y en a aucune, elle poursuit systématiquement les fuyards.

Une sporacle peut être blessée par les armes tranchantes et par tous les projectiles hormis les billes de fronde. Elle est en revanche insensible aux armes contondantes et à tous les sorts à l'exception de ceux qui infligent des points de dégâts. Ces derniers détruisent un tentacule par dé de dégâts (ou par projectile magique), sans entamer le capital de points de vie du monstre. Une fois tous les tentacules détruits, ce type de sorts n'a plus aucun effet. Les sporacles étant dépourvues d'ouïe, elles sont immunisées contre tous les sorts basés sur les sons. Elles sont en outre insensibles au poison, à la paralysie et aux *charmes*. Les objets magiques restent sans effet contre ces créatures abjectes, sauf ceux qui reproduisent les effets de sorts infligeant des points de dégâts.

Si un attaquant qui manie une arme tranchante annonce qu'il vise les tentacules, il doit effectuer un jet pour toucher contre une classe d'armure de 4 et, en cas de réussite, ampute automatiquement un tentacule. À terre, l'organe reste en vie pendant une heure, se recroquevillant progressivement sans perdre son pouvoir venimeux. Une fois que le monstre est réduit à zéro point de vie, il se disloque d'une manière grotesque, tournoyant de façon incontrôlable et projetant en tous sens les tentacules qui lui restent (chacun d'entre eux a alors une ultime chance d'atteindre une cible).

Vase de lave

Classe d'armure :	5
Dés de vie :	9
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaques :	3 pseudopodes
Dégâts :	(4-24 + 3-18) x 3 ; (voir ci-dessous)
Nb. rencontré :	1-3 (2-8)
JP comme :	guerrier 9
Moral :	12
Type de trésor :	aucun
Alignement :	chaotique
Valeur en PX :	900

Cette créature informe évoque une flaque ou une coulée de roche en fusion d'une superficie de 3 m sur 3 m. Elle réside à l'intérieur ou à proximité des volcans, ou dans tout autre lieu soumis à une chaleur intense. Elle perçoit les vibrations dans un rayon de 18 m. Grâce à sa consistance fluide, elle s'infiltre dans les interstices étroits et les fissures. Bien qu'originaire du Plan matériel primaire, elle peut tout à fait évoluer sur le Plan élémentaire du feu.

Le mode d'attaque de ce monstre consiste à produire chaque round jusqu'à trois pseudopodes à partir de son corps malléable, et à en frapper des cibles distantes de moins de 4,50 m. Chaque coup inflige 4 à 24 points de dégâts et recouvre la surface touchée d'une gangue de lave dont la chaleur occasionne 3 à 18 points de dégâts supplémentaires pendant 1 à 4 rounds. Si un même adversaire est touché plusieurs fois, les dégâts supplémentaires ne sont comptabilisés qu'une fois par round, mais la durée est cumulative.

Les vases de lave n'ayant aucune Intelligence, elles combattent jusqu'à la destruction. Elles sont immunisées contre le feu (normal et magique) et les attaques mentales (comme les *charmes*, l'*ESP*, etc.), mais le froid leur inflige des dégâts doublés.

Liste de monstres, deuxième partie :
Autres plans

Araignée planaire à sphère noire

Araignée planaire

Classe d'armure :	6
Dés de vie :	5** à 10** (voir ci-dessous)
Déplacement :	54 m (18 m)
Attaques :	1 morsure
Dégâts :	2-12 + poison
Nb. rencontré :	2-12 (3-18)
JP comme :	Guerrier 5
Moral :	9
Type de Trésor :	voir ci-dessous
Alignement :	tous

Valeur en PX par DV :

5** = 425	7** = 1 250	9** = 2 300
6** = 725	8** = 1 750	10** = 2 500

Les araignées planaires sont des arachnides interplanaires intelligents issus d'une civilisation riche, mais absconse. Elles peuvent traverser les plans et les dimensions à volonté. La plupart ont 5 DV, mais l'existence de chefs ayant jusqu'à 12 DV a été attestée. Leur plan d'origine est inconnu, et aucune trace de leur civilisation n'a été découverte.

Au combat, une araignée planaire se projette depuis un autre plan (généralement l'éther), attaque, puis retourne vers ce plan. Elle remporte automatiquement l'initiative lors du « transfert » et, le plus souvent (75 %), repart trop vite pour que sa cible puisse riposter ! Cependant, des adversaires bénéficiant d'un sort de *rapidité* ont le temps d'attaquer normalement avant le second « transfert ». En général, toute victime mordue doit réussir un jet de protection contre le poison avec un malus de –4 ou mourir. Toutefois, la créature peut choisir de mordre sans inoculer son venin. Si un personnage remporte l'initiative lors d'un round ultérieur, il peut attendre que l'araignée apparaisse, puis attaquer avant qu'elle ne reparte.

Toute araignée peut transporter 1 à 3 objets magiques divers dont elle sait se servir, ou 1 à 4 objets étranges, mais non magiques, d'utilisation courante pour elle (mais déconcertants pour les humains).

En de rares occasions, un groupe d'araignées planaires comprendra des lanceuses de sorts magiciennes ou clercs (de niveau 9 au maximum). Pour calculer leur valeur en PX, comptez un astérisque supplémentaire par tranche de deux niveaux de sorts connus.



Archonte

Classe d'armure :	–6
Dés de vie :	20******
Déplacement :	36 m (12 m)
vol :	108 m (36 m)
Attaques :	voir ci-dessous
Dégâts :	voir ci-dessous
Nb. rencontré :	1-2 (1-2)
JP comme :	clerc 20
Moral :	11
Type de trésor :	aucun
Alignement :	loyal
Valeur en PX :	13 175

Les archontes sont des êtres extrêmement loyaux dont le seul but est de s'opposer au chaos et de préserver tout ce qui est bon. La partie inférieure de leur corps, qu'ils soient mâles ou femelles, est semblable à celle d'un aigle géant muni d'ailes aux plumes dorées. Ces créatures sont immunisées contre le feu, le poison et tous les sorts de niveau 1 à 4.

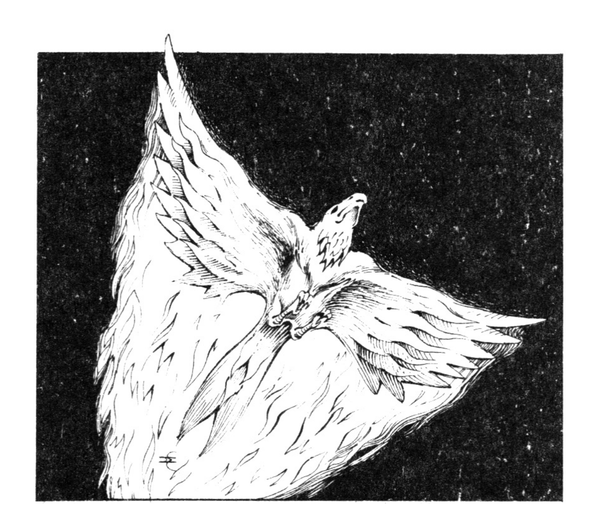
L'archonte mâle possède la tête, les bras et le torse d'un homme gigantesque et puissamment musclé. La femelle, quant à elle, est dépourvue de torse, mais possède un cou de dragon et trois têtes dont deux de taureau qui encadrent un beau visage de femme humaine. En combat, chaque tête de taureau peut donner un coup de corne pour 3 à 30 points de dégâts, ou souffler un cône de feu long de trois mètres, infligeant 4 à 24 points de dégâts.

Un archonte peut lancer des sorts comme un clerc de niveau 12 et se *téléporter* à volonté. Une fois par jour, il peut engendrer un *éclair de pureté* et créer une *épée de flamme*. L'éclair, qui ressemble à un sort de *foudre* dont il a la longueur et la portée, a pour effet de rendre toutes les victimes loyales et pacifiques pendant 2 à 12 tours (pas de jet de protection). Il annihile toutes les mauvaises pensées, mais n'occasionne aucun dégât. L'épée a la taille d'une arme normale, mais elle est constituée de flamme solidifiée et inflige 4 à 32 points de dégâts. Une fois créée, elle subsiste pendant trois tours.

Phénix*

	Mineur	Majeur
Classe d'armure :	2	–2
Dés de vie :	9*****	18*****
Déplacement :	27 m (9 m)	45 m (15 m)
vol :	108 m (36 m)	135 m (45 m)
Attaques :	2 griffes/1 morsure	2 griffes/1 morsure
Dégâts :	1-6/1-6/2-12	2-12/2-12/4-24
Nb. rencontré :	0 (1-2)	0 (1-2)
JP comme :	guerrier 10	guerrier 20
Moral :	9	10
Type de trésor :	V	V × 2
Alignement :	neutre	neutre
Valeur en PX :	4 400	8 875

Le phénix, natif du Plan élémentaire du feu, a l'apparence d'un grand aigle rouge orangé enveloppé de flammes vives. Il évolue assez rarement sur le Plan matériel primaire, mais s'adapte à n'importe quel climat. Il ne se montre jamais hostile à moins d'être attaqué, et ne s'aventure jamais en sous-sol. Il est immunisé contre le feu sous toutes ses formes, tous les sorts de *charme* et de *paralysie* et les armes d'enchantement inférieur à +3.



Au combat, un phénix attaque avec ses griffes et son bec. Tous les adversaires pris dans ses flammes, qui diffèrent de tous les autres types de feu, subissent des dégâts à chaque round, quelles que soient leurs protections. Lorsqu'un phénix est tué ou détruit, il disparaît dans une explosion de feu d'un rayon de 6 m (comme une *boule de feu*). Les victimes ont droit à un jet de protection contre les souffles pour réduire les dégâts de moitié, mais là encore, les protections contre le feu sont inopérantes. Le phénix renaît de ses cendres au tour suivant, parfaitement indemne, et fuit immédiatement ses agresseurs. Hormis à l'aide d'un *souhait*, il n'existe aucun moyen connu pour détruire définitivement un phénix, et son mode de reproduction est inconnu.

Phénix mineur : cette créature mesure 1,50 m de haut pour une envergure de 3 m. Elle irradie le feu dans un rayon de 3 m, infligeant 3 à 18 points de dégâts par round. Son explosion inflige 5 à 50 points de dégâts. Ses serres occasionnent 1 à 6 points de dégâts chacune, et son bec, 2 à 12 points.

Phénix majeur : cette créature mesure 3 m de haut pour une envergure de 7,50 m. Elle irradie le feu dans un rayon de 6 m, infligeant 6 à 36 points de dégâts par round. Son explosion inflige 10 à 100 points de dégâts. Ses serres occasionnent 2 à 12 points de dégâts chacune, et son bec, 4 à 24 points.

Les plumes de phénix entrent dans la composition d'une *potion du phénix*, qui accorde l'immunité totale contre les feux normaux et magiques, réduit de moitié les dégâts causés par les attaques de souffle basées sur le feu (jet de protection pour réduire au quart), et agit comme une *potion de résistance au feu* contre le feu du phénix. Une plume peut être récupérée à chaque fois qu'un phénix est tué. La création d'une potion requiert trois plumes de phénix mineur (valeur 10 000 po chacune) ou une plume de phénix majeur (valeur 25 000 po).

Seigneur élémental*

Classe d'armure :	voir ci-dessous
Dés de vie :	41*** à 80***
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	2 poings
Dégâts :	voir ci-dessous (par poing)
Nb. rencontré :	1-6
JP comme :	guerrier 36
Moral :	11
Type de trésor :	spécial
Alignement :	loyal ou neutre
Valeur en PX :	28 500 pour 41*** dés de vie, plus 1 000 PX par dé de vie supplémentaire

Dés de vie	**41 à 48**	**49 à 56**	**57 à 64**	**65 à 72**	**73 à 80**
Classe d'armure	–11	–12	–13	–14	–15
Dégâts	8-96	9-108	10-120	11-132	12-144

Ces êtres énormes et lents sont identiques aux élémentaux normaux (référez-vous aux *Règles compagnon* pour plus de précisions), mais ils sont beaucoup plus grands, mesurant 60 cm de haut par dé de vie. Le « nombre rencontré » indiqué dans le profil fait référence au nombre total de ces entités dans un plan donné. Les seigneurs élémentaux (ou princes élémentaux) sont immunisés contre les sorts de niveau 1 à 5, le poison, le *charme*, la *paralysie*, toutes les autres attaques mentales, tous les types d'illusions et tous les sorts susceptibles de provoquer une mort instantanée (comme la *désintégration*). Les armes d'enchantement +3 ou moins n'ont aucun effet sur eux.

Toute victime frappée par un seigneur élémental doit réussir un jet de protection contre les rayons mortels sans quoi elle est écrasée par le coup et tuée instantanément, indépendamment des dégâts subis. La presque totalité de l'équipement porté par la victime est également détruite par le choc (95 % de chances par objet, –5 % par point de bonus pour les objets magiques). En revanche, un élémental frappé par un seigneur n'est pas tué, mais divisé en plusieurs petits élémentaux ayant chacun 1 DV (en nombre égal à la moitié des dés de vie de la créature originale).

Les seigneurs élémentaux sont en bons termes avec la plupart des créatures de leurs plans respectifs et peuvent les invoquer. Le délai de réponse est aussi bref que possible (allant généralement de 3 rounds à 3 tours).

Les seigneurs élémentaux possèdent des trésors à la mesure de ceux de leurs homologues humains, mais adaptés à leurs plans respectifs.

Sphère noire (sphère d'annihilation)

Classe d'armure :	9
Dés de vie :	aucun (voir ci-dessous)
Déplacement :	9 m (3 m)
Attaques :	1 toucher
Dégâts :	désintégration
Nb. rencontré :	1
JP comme :	voir ci-dessous
Moral :	12
Type de trésor :	aucun
Alignement :	aucun (voir ci-dessous)
Valeur en PX :	7 500

Nul ne sait ce que sont ces êtres étranges, ni même s'il s'agit de créatures vivantes. Une sphère noire (ou sphère d'annihilation) n'est rien d'autre qu'un globe noir uni mesurant 1,50 m de diamètre. Elle se déplace lentement, de façon aléatoire, à moins qu'une créature vivante ne se trouve à moins de 18 m d'elle, auquel cas elle se dirige dans sa direction. Tout ce qu'elle touche se *désintègre* (pas de jet de protection), de sorte qu'elle se déplace librement à travers n'importe quoi. Ces créatures, qui semblent dénuées de toute forme d'esprit ou d'intelligence, sont immunisées contre presque tout. Un Immortel peut contrôler une sphère noire, mais aucun mortel n'en est capable. Heureusement, ces entités sont extrêmement rares. On ne peut se défaire d'une sphère noire qu'en l'envoyant dans un autre plan à travers un *seuil* ou grâce à un *souhait* énoncé avec soin.

Liste de monstres, troisième partie :
Autres monstres

Abeille tueuse à vétéran

La liste qui suit fournit le profil de certains monstres qui ne sont pas décrits dans les livres de règles révisées. Ces créatures sont apparues soit dans les versions antérieures (non révisées : *Règles de base* de David Cook et Tom Moldvay, *Règles expert* de David Cook et Steve Marsh) des règles, soit dans des modules publiés séparément. Reportez-vous à ces sources pour obtenir leurs descriptions complètes.

Les aventures dans lesquelles ces monstres sont décrits font partie des séries suivantes : « AC » (accessoires), « B » (de base), « X » (expert), « XL » (expert spécial), « CM » (compagnon), « M » (master), « O » (en tête-à-tête).

Lorsqu'un monstre n'intervient que dans un module et que sa description n'est pas reprise en annexe du module concerné, la page où il est décrit est précisée.

Abeille tueuse (*Règles de base* non révisées) : reportez-vous aux *Règles de base* révisées (abeille géante).

Acolyte (*Règles de base* non révisées) : reportez-vous aux *Règles de base* révisées (PJ clerc de niveau 1/groupe de PNJ dans le chapitre des monstres) et aux *Règles expert* révisées (groupes de PNJ, p. 26).

Amibe géante (X2) : Nb 1 (1) ; CA 9 ; DV 10-15 ; AT 1 ; D 2-12 ; DE 9 m ; JP G7 ; Mo 10 ; TT – ; PX 1 000, 1 000, 1 250, 1 350, 1 500 ou 1 650

Anguille électrique (X7) : Nb 0 (1-3) ; CA 9 ; DV 2* ; AT 1 morsure/1 choc ; D 1-4/1-8 ou 2-16 ou 3-24 ; DE 36 m (nage) ; JP G1 ; Mo 7 ; TT – ; AL N ; AS dégâts électriques selon la distance (18 m, 12 m ou 6 m) ; PX 25

Anguille géante (X7) : Nb 0 (1-4) ; CA 6 ; DV 6* ; AT 1 morsure/1 choc ; D 3-12/2-16 ou 4-32 ou 6-48 ; DE 72 m (nage) ; JP G3 ; Mo 9 ; TT – ; AL N ; AS dégâts électriques selon la distance (18 m, 12 m ou 6 m) ; PX 500

Araignée chasseuse géante (M2solo) : Nb 1-4 (2-12) ; CA 8 ; DV 2 ; AT 1 morsure ; D 1-6 ; DE 36 m ; JP G2 ; Mo 7 (sauvage), 8 (domestiquée) ; TT U ; AL N ; PX 20

Aranéa (X1) : Nb 1-3 (1-6) ; CA 7 ; DV 3*** ; AT 1 morsure ou sort ; D 1-6 + poison ou sort ; DE 18 m (36 m sur toile) ; JP M3 ; Mo 7 ; TT D ; AL C ; AS sorts comme M3 ; PX 65

Arbre tueur (X2) : Nb 0 (2-12) ; CA 5 ; DV 6 ; AT 4 branches/1 morsure ; D 0 (×4)/3-18 ; DE 0 ; JP G3 ; Mo 12 ; TT – ; AL N ; AS tentacules longs de 6 m qui peuvent être sectionnés par un coup occasionnant à lui seul un minimum de 5 points de dégâts ; PX 275

Baleine (*Règles expert* non révisées) : reportez-vous aux *Règles compagnon*.

Banshee mineure (B4) : Nb 1 (1) ; CA 3 ; DV 5* ; AT gémissement ; D 1-4/round ; MV 45 ; JP G5 ; Mo 12 ; TT C ; AL N ; AS immunité contre *sommeil*, *charme*, *paralysie* et vade retro ; PX 300

Belette géante (*Règles expert* non révisées) : reportez-vous aux *Règles compagnon*.

Bhut (X4) : Nb 2-8 (2-8) ; CA 4 ; DV 7+2** ; AT 2 pattes/1 morsure ; D 1-4/1-4/1-6 + spécial ; DE 36 m ; JP 10 ; Mo 10 ; TT A ; AL C ; AS morsure engourdissante (JP contre la paralysie pour annuler), immunité contre *sommeil*, *charme*, *paralysie*, *détection du mal*, *perception des alignements*, armes normales et en argent, poison et gaz ; PX 1 500

Buisson archer (B3) : Nb 0 (1-20) ; CA 7 ; DV 2 ; AT 1 jet d'épines ; D 1-4 ; DE 1 m ; JP G1 ; Mo 12 ; TT V ; AL C ; AS jet d'épines jusqu'à 6 m, trois fois par jour ; PX 20

Calmar géant (*Règles expert* non révisées et module X7) : Nb 0 (1-4) ; CA 7 ; DV 6 ; AT 8 tentacules/1 morsure ; D 1-4 × 8/1-10 ; DE 36 m (nage) ; JP G3 ; Mo 7 ; TT V ; AS les petits tentacules peuvent être sectionnés par un coup infligeant à lui seul 6 points de dégâts, les grands par un coup infligeant 10 points de dégâts, nuage d'encre pour couvrir une fuite (9 m de rayon, deux fois par jour) ; PX 275

Charançon de feu (B5) : Nb 1 nuée ; CA 7 ; DV 4 ; AT 1 nuée ; D max 4 ; DE 18 m ; JP HN ; Mo 11 ; TT – ; AL N ; AS dégâts réduits de moitié si la nuée est dispersée ; PX 75

Collecteur de cerveaux (X2) : Nb 1 (1) ; CA 2 ; DV 10* ; AT 1 morsure + sort ; D 1-10 ou par sort ; DE 54 m ; JP G10 ; Mo 10 ; TT C ; AL C ; AS jusqu'à 12 cerveaux, 1 sort de magicien de niveau 1 à 3 pour chaque cerveau ; PX 2 500

Commerçant (*Règles de base* non révisées) : reportez-vous aux *Règles expert* révisées (hommes, marchand).

Crochorreur (XL1) : Nb 2-12 (0) ; CA 2 ; DV 5 ; AT 2 griffes/1 bec ; D 1-8/3-18 ; DE 27 m ; JP G5 ; Mo 8 ; TT K ; AS très bonne acuité auditive (10 % de chances d'être surpris) ; PX 175

Cynidicéen (B4) : Nb 1-6 ; CA 9 ; DV 1 ; AT 1 épée courte ; D 1-6 ; DE 36 m ; JP G1 ; Mo spécial ; TT A ; AL C ; PX 10

Décapus (B3) : Nb 1 (0) ; CA 5 ; DV 4* ; AT 9 tentacules ; D 1-6 chacun ; DE 1 m (27 m dans les arbres) ; JP G2 ; Mo 9 ; TT C ; AL C ; PX 125

Démon de la mort (X2) : Nb 1-4 ; CA 4 ; DV 7** ; AT 2 griffes/1 morsure ; D 1-4/1-4/2-8 + poison ; DE 30 m (60 m en vol) ; JP G7 ; Mo 10 ; TT E ; AL C ; AS *téléportation* sans erreur, *ténèbres sur 3 m* à volonté, infravision 18 m ; contact de griffe paralyse pendant 2 à 8 tours (JP pour annuler), morsure empoisonnée (JP à –2 ou mort) ; PX 1 250

Dinosaures (X1) : AS piétinement

- Allosaure : Nb 0 (1-4) ; CA 5 ; DV 13 ; AT 1 morsure ; D 4-24 ; DE 45 m ; JP G7 ; Mo 9 ; TT V ; AL N ; PX 1 350
- Ankylosaure : Nb 0 (1-8) ; CA 0 ; DV 7 ; AT 1 queue ; D 2-12 ; DE 18 m ; JP G4 ; Mo 6 ; TT – ; AL N ; PX 450
- Dimétrodon : Nb 0 (1-6) ; CA 5 ; DV 7 ; AT 1 morsure ; D 2-16 ; DE 36 m ; JP G4 ; Mo 8 ; TT V ; AL N ; PX 450
- Diplodocus : Nb. 0 (1-3) ; CA 5 ; DV 26 ; AT 1 morsure/1 queue ; D 2-12/3-18 ; DE 18 m ; JP G13 ; Mo 8 ; TT – ; AL N ; PX 3 750
- Grangeri : Nb 0 (1-6) ; CA 5 ; DV 13 ; AT 1 morsure ou piétinement ; D 2-12 ou 3-18 ; DE 36 m ; JP G7 ; Mo 7 ; TT – ; AL N ; PX 1 350
- Mégathérium : Nb 0 (1-6) ; CA 6 ; DV 11 ; AT 2 griffes ; D 2-12/2-12 ; DE 27 m ; JP G6 ; Mo 7 ; TT – ; AL N ; PX 1 100
- Phororhacos : Nb 0 (1-8) ; CA 6 ; DV 3 ; AT 1 morsure ; D 1-8 ; DE 45 m ; JP G2 ; Mo 8 ; TT U ; AL N ; PX 35
- Plésiosaure : Nb 0 (1-3) ; CA 6 ; DV 16 ; AT 1 morsure ; D 4-24 ; DE 45 m (nage) ; JP G8 ; Mo 9 ; TT – ; AL N ; PX 1 850
- Stégosaure (*Règles expert* non révisées) : Nb 0 (1-4) ; CA 3 ; DV 11 ; AT 1 queue ou piétinement ; D 2-16 ; DE 18 m ; JP G6 ; Mo 7 ; TT – ; PX 1 100
- Titanothère (AC9) : Nb 0 (1-6) ; CA 5 ; DV 12 ; AT 1 corne ou piétinement ; D 2-12 ou 3-24 ; DE 36 m ; JP G6 ; Mo 7 ; TT – ; AL N ; PX 1 250
- Trachodon : Nb 0 (1-6) ; CA 5 ; DV 14 ; AT 1 queue ; D 2-12 ; DE 36 m ; JP G7 ; Mo 6 ; TT – ; AL N ; PX 1 500

Djaggernat de bois (X4) : Nb 0 (1) ; CA 6 ; DV 25** ; AT 1 écrasement ; D 8-80 (JP contre les souffles pour éviter) ; DE 36 m ; JP spécial ; Mo 12 ; TT G ; AL N ; AS immunité contre *sommeil*, *charme*, *paralysie*, poison et projectiles non magiques, tous JP à 5 sauf contre le feu magique (échec automatique) ; PX 9 500

Djaggernat de pierre (X4) : Nb 0 (1) ; CA 0 ; DV 30** ; AT 1 écrasement ; D 10-100 (JP contre les souffles pour éviter) ; DE 27 m ; JP spécial ; Mo 12 ; TT M+N ; AL N ; AS immunité contre *sommeil*, *charme*, *paralysie*, poison et projectiles non magiques, tous JP à 4 ; PX 13 250

Dragon de mer (*Règles expert* non révisées) : Nb 0 (1-4) ; CA 1 ; DV 5** à 11** ; AT 1 morsure ou 1 crachat ; D 3-24 ou poison ; DE

54 m (vol ou nage) ; JP G8 ; Mo 9 ; TT H ; AL N ; AS nageoires en forme d'ailes permettant de planer au-dessus de la surface de l'eau pendant 6 rounds, crachat empoisonné jusqu'à 30 m 3 fois/jour (JP contre les souffles ou mort), 20 % de chances de parler (connaît alors trois sorts de niveau 1 et trois sorts de niveau 2) ; PX 425-2 700

Dragon de poche (M2solo) : Nb 1-6 (2-12) ; CA 8 ; DV 3* ; AT 1 morsure ; D 1-3 + venin ; DE 27 m (36 m en vol) ; JP M3 ; Mo 8 ; TT K+L ; AL N ; AS morsure venimeuse qui réduit de 2 points les jets pour toucher et les jets de protection (JP contre le poison pour annuler) ; PX 50

Dragonne (XL1) : Nb 1 (1-4) ; CA 3 ; DV 8* ; AT 2 griffes/1 morsure ou rugissement ; D 1-6/4-24 ou rugissement ; DE 45 m (27 m en vol) ; JP G8 ; Mo 8 ; TT E ; AL N ; AS le rugissement rend sourd quiconque se trouve à moins de 9 m de la créature (malus de –2 aux jets pour toucher), et quiconque se trouve à moins de 36 m doit réussir un jet de protection contre les souffles ou s'enfuir sous l'effet de la peur pendant 2 rounds ; PX 1 200

Dusanu (X5) : Nb 2-4 (0) ; CA 4 ; DV 9+2** ; AT 2 griffes + spécial ; D 1-8/1-8 + spécial ; DE 36 m ; JP G9 ; Mo 10 ; TT B ; AL C ; AS dégâts des armes contondantes divisés par deux, les autres armes non magiques n'infligent qu'un point de dégâts, immunité contre l'électricité, spores (contact et dans un rayon de 1,50 m) provoquant 1 à 8 points de dégâts et infectant la victime (JP contre le poison pour annuler) ; PX 2 500

Ectoplasme (X2) : Nb 1-3 (1-4) ; CA 9 ; DV 6** ; AT 1 ; D 1-4 + spécial ; DE 36 m (72 m en vol) ; JP G6 ; Mo 6 ; TT C ; AL C ; AS invisibilité à volonté, n'encaisse que la moitié des dégâts des attaques non magiques, une fois par jour : *confusion*, *terrain hallucinatoire*, *forces fantasmagoriques* ; PX 725

Enlaceur (XL1) : Nb 1-3 (2-5) ; CA 0 ; DV 12*** ; AT 1 morsure/6 tentacules ; D 5-30/faiblesse ; DE 9 m ; JP G10 ; Mo 10 ; TT L×5 ; AL C ; AS : les tentacules peuvent être sectionnés par un coup tranchant infligeant à lui seul 5 points de dégâts, immunité contre froid, *foudre*, sorts de niveau 1 à 3 et armes normales ou en argent ; PX 3 875

Esprit des eaux (B7) : Nb 1-2 (1-4) ; CA 5 ; DV 3* ; AT 1 étreinte ; D 1 + noyade ; DE 18 m (dans l'eau uniquement) ; JP G6 ; Mo 12 ; TT L ; AL C ; AS une fois attirées dans l'eau, les victimes se noient au bout de trois rounds, les armes tranchantes n'infligent qu'un point de dégâts, ralenti par le froid, les dégâts de feu sont réduits de moitié ou annulés ; PX 50

Faucon (*Règles expert* non révisées) : Nb 0 (1-6) ; CA 8 ; DV ½ ; AT 1 piqué ; D 1-2 ; DE 144 m (en vol) ; JP HN ; Mo 7 ; TT – ; AL N ; PX 5

Faucon géant (*Règles expert* non révisées) : Nb 0 (1-3) ; CA 6 ; DV 3+3 ; AT 1 piqué ; D 1-6 ; DE 135 m (en vol) ; JP G2 ; Mo 8 ; TT – ; AL N ; PX 50

Fils du soleil : voir sollux.

Fleur de lotus ambre (X2) : Nb 0 (3-18) ; CA 9 ; DV ½ ; AT 1 ; D pollen ; DE 0 ; JP HN ; Mo 12 ; TT – ; AL N ; AS nuage 12×12 m soporifique 4-16 tours (annulé par JP) ; PX 5

Fleur de sirène (B6) : Nb 1-2 (1-6) ; CA 9 ; DV 5 ; AT 1 suffocation ; D 1-4 ; DE 0 ; JP G5 ; Mo 12 ; TT V ; AL N ; AS attire ses proies à l'aide d'odeurs et de lumière, enzymes (D 1-10 par tour) ; PX 175

Géonide (X5) : Nb 2-12 (0) ; CA –2 ; DV 2 ; AT 1 poing ou 1 arme ; D 1-8 ou selon l'arme ; DE 18 m ; JP G2 ; Mo 8 ; TT C ; AL N ; AS surprend sur 1-4 ; PX 20

Golem d'os (B7) : Nb 1 (1) ; CA 2 ; DV 8** ; AT 4 armes ; D selon l'arme ; DE 36 m ; JP G4 ; Mo 12 ; TT – ; AL N ; AS immunité contre *sommeil*, *charmes*, *paralysie*, gaz, feu, froid, électricité ; PX 1 750

Griffe du Sabre (CM3) : Nb 1-100 ; CA 2 ; DV 5** ; AT 1 griffe ; D 1-12 ; DE 36 m (108 m en vol) ; JP selon le nombre rencontré ; Mo 10 ; TT D ; AL C ; AS *ESP* accordant un bonus de +4 aux jets pour toucher, immunité contre les sorts de niveau 1 à 3, vision réelle permanente, immunité contre le poison, points de vie collectifs au sein de la harde ; PX 425

Groupes de PNJ (*Règles expert* non révisées) : voir les *Règles expert* révisées, p. 26.

Hippocampe (X7) : Nb 0 (1-20) ; CA 7 ; DV 2 à 4 ; AT 1 coup de tête ; D 1-8 ; DE 63 m (nage) ou 54 m (monté) ; JP G2 ; Mo 5 (8 si monté) ; TT – ; AL N ; AS peut se déplacer au double de sa vitesse normale pendant 10 rounds ; PX 20, 35 ou 75

Homme-caï (AC2) : Nb 0 (10-60) ; AC 7 ; DV 2 ; AT 1 morsure ou 1 arme ; D 1-4 ou selon l'arme ; DE 27 m ; JP G1 ; Mo 8 ; TT K ; AL N ; AS un chaman par village (AC 6 ; DV 6) ; PX 20

Huître géante (X1) : Nb 0 (1-4) ; AC 5 (ouverte) ou –2 (fermée) ; DV 10 ; AT 1 ; D 4-24 ; DE 0 ; JP G5 ; Mo – ; TT E ; AL N ; PX 1 000

Hypno-serpent (X3) : Nb 1 (1) ; CA 4 ; DV 8* ; AT 1 queue/1 morsure ou regard ; D 1-10/1-8 ou sommeil ; DE 27 m ; JP M5 ; Mo 9 ; TT D ; AL C ; AS regard assoupissant (JP contre la paralysie pour annuler) ; PX 1 200

Indigènes (X1) : Nb 0 (3-30, village 30-300) ; CA 9 ; DV 1-1 ; AT 1 ; D 1-4 ou selon l'arme ; DE 36 m ; JP G1 ; Mo 7 ; TT A ; AL variable ; PX 5

Kobrou (X1) : Nb 1-3 (1-3) ; CA 3 ; DV 8+4* ; AT 1 morsure/1 queue ou charme ; D 1-4/3-18 ; DE 9 m ou 45 m (nage) ; JP G9 ; Mo 9 ; TT I+N ; AL C ; AS bonus de 2 aux JP contre les attaques magiques, charme spécial (portée 9 m, JP contre les rayons mortels pour résister, obéissance absolue sinon) ; PX 1 400

Lézard des laves (B5) : Nb 1 (1) ; CA 3 ; DV 4* ; AT 1 morsure ; D 1-6 + 1-6 dus à la chaleur (JP contre les souffles pour annuler les dégâts supplémentaires) ; DE 27 m ; JP G4 ; Mo 12 ; TT - ; AL N ; AS lorsque le monstre est frappé avec une arme métallique non magique, son possesseur doit réussir un JP contre les baguettes pour éviter qu'elle fonde ; PX 125

Libellule (XL1) : Nb 1-4 (3-18) ; AT 1 morsure/1 souffle ; DE 18 m (72 m en vol) ; TT tous ; AL N ; AS souffle similaire à celui d'un dragon de même couleur (D 1 par DV, pas de JP, autres effets selon la couleur) :

- blanche : CA 2 ; DV 3* ; D 1-6/3 ; JP G3 ; Mo 8 ; PX 50
- noire : CA 1 ; DV 3+2* ; D 1-6/3 ; JP G3 ; Mo 8 ; PX 75
- verte : CA 0 ; DV 4* ; D 1-6/4 ; JP G4 ; Mo 8 ; PX 125
- bleue : CA –1 ; DV 4+2* ; D 1-6/5 ; JP G5 ; Mo 9 ; PX 200
- rouge : CA –2 ; DV 5* ; D 1-6/5 ; JP G5 ; Mo 9 ; PX 300

Lupin (X2) : Nb 2-15 (5-50) ; CA 6 ; DV 2 ; AT 1 arme ; D 1-8 ; DE 36 m ; JP G2 ; Mo 8 ; TT C ; AL L ; AS haine des loups-garous ; détection et attaque systématique ; PX 20

Mageomme (X2) : AS immunités des monstres construits

- Hypnos : Nb 1 (0) ; CA 7 ; DV 2* ; AT 1 ; D 0 + *charme* ; DE 36 m ; JP M2 ; Mo 12 ; TT U ; AL N ; AS *charme-personnes* (JP pour annuler) ; PX 25
- Démos : Nb 2-12 (0) ; CA 7 ou selon l'armure ; DV 3+2 ; AT 1 arme ; D 1-8 ou selon l'arme ; DE 36 m ; JP G4 ; Mo 12 ; TT C ; AL N ; PX 50
- Chaudron : Nb 1-4 (0) ; CA 5 ; DV 4* ; AT 1 sécrétion acide ; D 1-10 ; DE 36 m ; JP G4 ; Mo 12 ; TT V ; AL N ; AS extension des membres jusqu'à 6 m ; PX 125
- Galvan : Nb 1-3 (0) ; CA 3 ; DV 5* ; AT 1 arme ou foudre ; D 3-18 ou selon l'arme ; DE 36 m ; JP G5 ; Mo 12 ; TT C ; AL N ; AS 3 éclairs par jour ; PX 300

Mangeur d'âmes (X4) : Nb 1 (1) ; CA 0 ; DV 10* ; AT 2 griffes ; D 1-10/1-10 + spécial ; DE 54 m ; JP C10 ; Mo 12 ; TT – ; AL N ; AS polymorphe, immunité contre armes normales ou en argent, chaque coup porté absorbe un point de Sagesse (JP contre les rayons mortels pour annuler) ; PX 1 750

Marchand (*Règles expert* non révisées) : reportez-vous aux *Règles expert* révisées (hommes, marchand).

Mastodonte (*Règles expert* non révisées) : reportez-vous aux *Règles expert* révisées (éléphant préhistorique).

Mégacéros (X1) : Nb 0 (1-6) ; CA 6 ; DV 8 ; AT 1 corne ; D 1-12 ; DE 36 m ; JP G4 ; Mo 7 ; TT – ; AL N ; PX 650

Minotaure zombie (M2solo) : Nb 2-8 (3-18) ; CA 5 ; DV 3 ; AT 1 arme ; D 1-8 ou selon

l'arme ; DE 36 m ; JP G1 ; Mo 12 ; TT – ; AL C ; PX 35.

Nagpa (X4) : Nb 1 (1) ; CA 3 ; DV 9** ; AT 1 morsure ou sort ; D 1-8 ou spécial ; DE 36 m ; JP M9 ; Mo 9 ; TT I ; AL C ; AS (trois fois par jour) : création de flammes (D 2-12), paralysie (portée 3 m, durée 1d4 rounds), corruption (pourrissement), *ténèbres*, *forces fantasmagoriques* ; PX 2 300

Noble (*Règles de base* non révisées) : reportez-vous aux *Règles expert* révisées (hommes).

Nuée d'insectes (*Règles de base* non révisées) : reportez-vous aux *Règles expert* révisées.

Oiseau-piranha (B5) : Nb 4-24 (2-12) ; CA 6 ; DV ½ ; AT 1 morsure ; D 1-4 ; DE 9 m (54 m en vol) ; JP HN ; Mo 8 ; TT – ; AL N ; AS pas de jet de moral avant que la moitié de l'escadrille soit tuée ; PX 5

Pagan (X2) : Nb 0 (3-30) ; CA 6 ; DV 1 ; AT 1 arme ; D 1-6 ; DE 36 m ; JP G1 ; Mo 8 ; TT A ; AL N ; AS proximité avec des druides ; PX 10

Phanaton (X1) : Nb 0 (3-18, village 30-300) ; CA 7 ; DV 1 – 1 ; AT 1 morsure ou 1 arme ; D 1-6 ou selon l'arme ; JP G1 ; Mo 7 ; TT – ; AL L ; AS vol plané, chefs de village ; PX 5

Physalie colossale (X7) : Nb 0 (1-4) ; CA 6 ; DV 9** ; AT 1-10 tentacules ; D 1-10 + paralysie (chaque) ; DE 9 m (en flottant) ; JP G5 ; Mo 9 ; TT U ; AL N ; AS bonus de 4 points aux jets pour toucher contre les victimes de la paralysie ; PX 2 300

Physalie géante (X7) : Nb 0 (1-10) ; CA 9 ; DV 4** ; AT 1-4 tentacules ; D 1-10 + paralysie (chaque) ; DE 4,50 m (en flottant) ; JP G2 ; Mo 8 ; TT – ; AL N ; AS bonus de 4 points aux jets pour toucher contre les victimes de la paralysie ; PX 175

Pieuvre géante (*Règles expert* non révisées et module X7) : Nb 0 (1-2) ; CA 7 ; DV 8 ; AT 8 tentacules/1 morsure ; D 1-3 (×8)/1-6 ; DE 27 m (nage) ; JP G4 ; Mo 7 ; TT – ; AL N ; PX 650

Piranha géant (*Règles expert* non révisées, X5 p. 19) : Nb 0 (3-18) ; CA 6 ; DV 3+3 ; AT 1 morsure ; D 1-8 ; DE 45 m (nage) ; JP G2 ; Mo 7 ; AL N ; PX 50

Poisson gargantua (X7) : Nb 0 (1) ; CA 4 ; DV 15* ; AT 1 queue/1 morsure ou souffle ; D 2-20/3-18 ou courant d'eau violent ; DE 27 m (nage) ; JP G7 ; Mo 11 ; TT A ; AL N ; AS engloutissement sur un 20 naturel au jet pour toucher (dégâts automatiques 2-12 par round), souffle un courant violent sur 18 m × 9 m qui projette sa victime à 30 m (JP contre les souffles pour annuler) PX 2 300

Polymar (B4) : Nb 1-2 (1-3) ; CA 9 ; DV 10* ; AT 3 ; D 1-6/1-6/1-6 ; DE 18 m ; JP G5 ; Mo 10 ; TT B ; AL C ; AS changement de forme non magique ; PX 1 750

Rakasta (X1) : Nb 0 (30-300) ; CA 6 ; DV 2+1 ; AT 2 griffes/1 morsure ; D 1-4/1-4/1-4 ; DE 27 m ; JP G2 ; Mo 9 ; TT M+spécial ; AL N ; AS chevauchent des tigres à dents de sabre (1 à 8 par camp) ; PX 25

Requin (*Règles expert non révisées*) : reportez-vous aux *Règles compagnon* ou au module X7.

Rhinocéros (*Règles expert* non révisées) : Nb 0 (1-12) ; CA 5 ; DV 6 ; AT 1 coup de corne ou piétinement ; D 2-8 ou 2-16 ; DE 36 m ; JP G3 ; Mo 6 ; TT – ; AL N ; AS piétinement ; PX 275

Rhinocéros laineux (*Règles expert* non révisées) : Nb 0 (1-8) ; CA 4 ; DV 8 ; AT 1 coup de corne ou piétinement ; D 2-12 ou 2-24 ; DE 36 m ; JP G4 ; Mo 6 ; TT – ; AL N ; AS piétinement ; PX 650

Rose vampire (B3) : Nb 1-8 (1-8) ; CA 7 ; DV 4* ; AT 1 + absorption de sang ; D 1-8 ; DE 9 m ; JP G2 ; Mo 12 ; TT – ; AL C ; AS la victime doit réussir un JP contre les sorts ou perdre toute volonté et subir l'absorption de sang sans résister ; PX 125

Sacrol (M2solo) : Nb 1 (1) ; CA 5 ; DV 8** ; AT 2 contacts/1 strangulation ; D absorption d'énergie/2-8/2-8 ; DE 54 m ; JP G8 ; Mo 12 ; TT – ; AL C ; AS repoussé comme un spectre, *nécro-animation* (jusqu'à 8 DV de morts-vivants) ; PX 1 750

Sangsue tueuse (CM2) : Nb 1-4 (2-8) ; CA 7 ; DV 8** ; AT 1 tentacule ; D 1-10 (JP contre les sorts pour réduire de moitié) ; DE 72 m ; JP G8 ; Mo 10 ; TT – ; AS métamorphose non magique en n'importe quelle forme de mort-vivant, dégâts automatiques à chaque round, repoussé par le vade retro comme un mort-vivant spécial ; PX 1 750

Sauterelle des cavernes (*Règles de base* non révisées) : reportez-vous aux *Règles de base* révisées (sauterelle géante).

Serpent de mer (*Règles expert* non révisées et module X7) : Nb 0 (2-12) ; CA 5 ; DV 6 ; AT 1 morsure ou 1 constriction ; D 2-12 ou 1-10 ; DE 45 m (nage) ; JP G3 ; Mo 8 ; TT – ; AL N ; AS constriction de navires (1-10 points de structure par round) ; PX 275

Serpent de mer géant (*Règles expert* non révisées et module X7) : Nb 0 (1-4) ; CA 3 ; DV 12-15 ; AT 1 morsure ou 1 constriction ; D 3-18 ou 2-20 ; DE 72 m (nage) ; JP G6 ; Mo 9 ; TT – ; AL N ; AS constriction de navires (2-20 points de structure par round) ; PX 1 250, 1 350, 1 500 ou 1 650

Serpentherbe géante (AC2) : Nb 0 (1) ; CA 6 ; DV 9 par pousse ; AT 1 morsure par pousse ; D 2-12 ; DE 0 ; JP G9 ; Mo 12 ; TT D ; AL N ; AS possède 1 à 6 pousses longues de 6 m ; PX 900 par pousse

Sollux (frère du soleil, X2) : Nb 1 (1) ; CA 0 ; DV 10*-14* ; AT 1 arme ; D selon l'arme +3 ; DE 36 m ; JP G10-14 ; Mo 9 (12) ; AL L ; AS immunité contre *dissipation de la magie* et *détection de l'invisible*, portent des boucliers brillants (comme avec un sort de *lumière*) ; PX 1 750, 1 900, 2 125, 2 300, 2 500

Tabi (X4) : Nb 1-4 (1-4) ; CA 6 ; DV 5** ; AT 2 griffes ; D 1-4/1-4 + spécial ; DE 18 m (72 m en vol) ; JP M5 ; Mo 6 (12) ; TT – ; AL C ; AS griffes empoisonnées (confusion obligeant la victime à attaquer systématiquement la créature la plus proche pendant 2 à 12 tours, JP contre la paralysie pour annuler), facultés de voleur 40 % (pickpocket, déplacement silencieux, dissimulation dans l'ombre) ; PX 425

Tortue-dragon (*Règles expert* non révisées) : reportez-vous aux *Règles compagnon*.

Triton (X7) : Nb 0 (10-60) ; CA 6 à 4 ; DV 5* à 7* ; AT 1 arme ou sort ; D selon l'arme ou sort ; DE 45 m (nage) ; JP N11 ; Mo 9 ; TT F, G ou H ; AL N ; AS sorts comme un clerc ou un magicien de niveau 5 à 7 ; PX 300, 500 ou 850

Velya (X7) : Nb 0 (1) ; CA 3 ; DV 7** ; AT 1 contact ou spécial ; D 1-8 + absorption d'énergie ou spécial ; DE 54 m (nage) ; JP G9 ; Mo 11 ; TT F ; AL C ; AS facultés spéciales et faiblesses des vampires, régénération 2 pv/round ; chant équivalent à un *charme* sur une portée de 60 m, invocation de 3 à 18 requins mako ; PX 1 250

Ver collant (X2) : Nb 1 (1) ; CA 5 ; DV 10* ; AT 1 morsure ; D 2-12 ; DE 18 m ; JP G5 ; Mo 9 ; TT D ; AL N ; AS engloutissement sur un résultat de 18-20 au jet pour toucher (D 2-20 par round) ; PX 1 750

Vétéran (*Règles de base* non révisées) : reportez-vous aux *Règles de base* révisées (PJ guerrier de niveau 1/groupe de PNJ dans le chapitre monstres) et aux *Règles expert* révisées (groupes de PNJ, p. 26).

Ce chapitre présente les plus remarquables et les plus puissants des objets magiques : les reliques. Lorsqu'il crée une relique, un Immortel doit y investir une fraction de son pouvoir. La magie qui en émane est légendaire. Une relique peut reproduire les effets de sorts ou d'objets magiques sans jamais voir sa puissance décliner. Au bout d'un certain laps de temps, elle regagne la possibilité de lancer tous les pouvoirs consommés.

Chaque relique est unique, en ce sens que deux reliques distinctes ne peuvent jamais avoir exactement la même combinaison de pouvoirs (en revanche, si une relique est constituée de plusieurs éléments, ceux-ci peuvent être identiques). Les reliques sont extrêmement rares et font souvent l'objet de quêtes épiques conférant honneur et gloire. Rien de ce qui advient à une relique n'est jamais le fait du hasard, car la destinée de chacune est planifiée et contrôlée avec soin par les Immortels.

Rôle des reliques dans le jeu

Pourquoi introduire les reliques dans le jeu ? La quête pour l'obtention d'une relique peut fournir un but à long terme à des aventuriers chevronnés, prétexte à des mois de jeu. Le contrôle d'un objet d'une telle puissance, dont l'acquisition vient dignement couronner une brillante carrière d'aventurier, est en soi un défi. La recherche d'une relique ancestrale permettant de contrer les sbires d'un Immortel maléfique ou encore la destruction d'une relique maudite peuvent être à l'origine de sagas épiques pour des joueurs confirmés.

La finalité des reliques

Une relique est l'émanation d'un Immortel qui sacrifie une partie de son pouvoir afin de créer cet outil à même de servir ses desseins. Elle est conçue dans l'optique de réaliser un objectif bien précis permettant par la suite à l'Immortel d'accroître sa puissance et de servir les intérêts de sa sphère de pouvoir. L'objectif peut être aussi simpliste que la défaite des ennemis de la sphère, ou aussi subtil que la fragilisation d'une nation entière.

Bien que seuls les Immortels puissent créer des reliques, il arrive que des mortels les utilisent, directement ou indirectement, pour servir les sphères de pouvoir. Toutefois, en raison de la nature incontrôlable des pouvoirs des Immortels, un mortel qui manipule une relique risque de subir des effets secondaires néfastes.

Chaque relique est caractérisée par un degré de puissance qui dépend de l'investissement initial de son concepteur. On distingue quatre niveaux de magnitude : mineur, inférieur, supérieur, majeur. Les reliques mineures sont les plus communes du fait de leur moindre coût. Le nombre d'effets magiques et d'effets néfastes d'une relique est directement lié à sa magnitude. Pour plus de précisions, référez-vous à la table 1 de la section « Création d'une relique ».

Les reliques dans le jeu

Découverte d'une relique

L'introduction d'une relique dans une campagne ne doit jamais être un évènement aléatoire ni inopiné. Les reliques étant les outils des Immortels, ceux-ci planifient minutieusement leur parcours et l'usage qui en est fait. Augurez progressivement l'entrée en jeu d'une relique par le biais de légendes ou de rumeurs portées à la connaissance des personnages. Peut-être un Immortel œuvre-t-il avec finesse pour éveiller la curiosité des personnages envers cet objet. Une relique ne doit être introduite dans la partie que dans l'intérêt supérieur du jeu.

Une relique ne se laissera découvrir qu'à l'issue d'une quête longue et éprouvante. Un personnage qui la convoite devra remonter la trace sinueuse qu'elle a laissée dans histoire. Sa découverte et son acquisition ne seront jamais aisées, car elle sera défendue par un puissant gardien, de terribles épreuves ou d'insondables mystères.

Toute créature intelligente, quel que soit son niveau, peut se servir d'une relique. Toutefois, celle-ci n'aura pas la même valeur pour chacun. Des créatures de faible niveau seront dépassées par sa puissance. Des mortels de niveau intermédiaire seront séduits par les promesses que recèlent ses pouvoirs, mais ne parviendront pas à en contrôler les effets néfastes. Des individus de haut niveau chercheront une relique dans un but bien précis, comme la réparation d'un tort, la destruction d'un objet maléfique, ou encore en gage de dévouement à un Immortel.

Activation d'une relique

Une relique peut revêtir de multiples aspects et même une fois découverte, il se peut qu'elle ne fonctionne pas tant qu'une condition précise n'aura pas été satisfaite. Cette condition requise pour activer l'énergie essentielle de la relique peut prendre la forme d'un rituel particulier, d'un évènement prédéterminé ou d'une action devant être accomplie grâce à l'objet lui-même.

Le mode d'activation d'une relique peut être découvert au travers de légendes ou de recherches magiques, qui peuvent elles-mêmes faire l'objet de nouvelles aventures.

La simple possession d'une relique ne garantit pas d'en tirer tous les bénéfices. Un personnage doit d'abord apprendre à en contrôler les différents pouvoirs. La découverte de ces pouvoirs et l'apprentissage de leur utilisation représentent un processus graduel, qui s'apparente à la découverte des conditions d'activation de la relique.

Essayez de préserver une part de mystère inhérente à la relique en décrivant ses effets plutôt qu'en les désignant par leur nom exact et en entretenant l'incertitude sur la manière de les contrôler. Ce faisant, vous enrichirez grandement l'atmosphère de vos parties.

Lorsque les conditions d'activation ou la découverte des pouvoirs ne sont pas décrites, l'objet s'active dès sa prise en main. Une fois que le personnage aura prouvé sa valeur, la nature des pouvoirs lui sera communiquée par télépathie.

Pouvoirs d'une relique

Les pouvoirs des reliques surpassent ceux des mortels et prennent effet au niveau 40 de magie. Contrairement aux objets magiques standards, les reliques disposent des mêmes jets de protection qu'un guerrier de niveau 36.

Une relique peut cumuler plusieurs pouvoirs, tant que leur coût total n'excède pas le niveau de pouvoir déterminé par la magnitude de l'objet. Chaque pouvoir s'active à volonté, mais toute utilisation coûte un certain nombre de charges. Le nombre de charges maximum est appelé niveau de pouvoir de l'objet. Une relique se recharge d'elle-même à un rythme qui dépend de sa magnitude. Lorsque le nombre de charges restantes est inférieur à 10, il n'est plus possible d'activer aucun pouvoir jusqu'à ce que la relique se soit suffisamment rechargée.

Lorsqu'une relique est utilisée dans le but d'en endommager une autre, assimilez la cible à un monstre ayant 40 DV et une CA de –20. Hormis une autre relique, seule une arme magique d'enchantement supérieur ou égal à +5 est en mesure d'infliger des dégâts à une relique. Une attaque réussie inflige le minimum de dégâts possibles. Une relique a un nombre de points de vie égal à son niveau de pouvoir.

Les dégâts subis par une relique ne peuvent être réparés que par l'Immortel qui l'a créée.

Intelligence d'une relique

Une relique est une combinaison des cinq sphères de pouvoir : Matière, Énergie, Temps, Entropie et Pensée. Toutes les reliques possèdent une intelligence rudimentaire, très limitée, ne leur permettant que de réagir à un éventail restreint de situations. Une relique n'est douée ni de raison ni d'esprit d'analyse et n'est pas capable d'apprendre. Elle ne peut que se défendre face à une menace directe ou agir selon des schémas préétablis.

Lorsqu'une relique est prise pour cible, elle se défend grâce à ses pouvoirs. Elle ne recourt à aucune attaque qui pourrait aggraver son état, mais elle ne se soucie nullement de la fragilité de son possesseur. Celui-ci peut donc subir des dégâts si la relique riposte par une attaque de zone.

Effets néfastes

En raison de la présence d'entropie dans sa composition, toute relique a des effets indésirables qui n'affectent pas les Immortels, mais peuvent se manifester lorsque des mortels s'en servent. Ces effets néfastes apparaissent spontanément ; ils ne sont pas choisis par le créateur de la relique. Pour plus de précisions, référez-vous à la section « Création d'une relique ».

Les effets néfastes se déclinent en deux catégories appelées « handicaps » et « pénalités ». Chaque relique comporte au moins un handicap et au moins une pénalité.

Un handicap se caractérise par un caractère permanent qui perdure tant que la relique reste en la possession de l'utilisateur. Il se déclare au déclenchement d'une action spécifique ou à la première utilisation d'un pouvoir. Il peut en outre comprendre des effets supplémentaires qui se manifestent lorsque les points de pouvoir de la relique tombent à 0.

Les effets d'un handicap s'estompent progressivement lorsque le possesseur se sépare de la relique. Le délai dépend de la magnitude :

Relique mineure	30 jours
Relique inférieure	60 jours
Relique supérieure	120 jours
Relique majeure	240 jours

Une pénalité se caractérise par un effet temporaire qui peut être annulé par des moyens magiques sans pour autant se séparer de la relique. Une pénalité peut se déclencher aléatoirement ou à la suite d'une action spécifique, en général l'utilisation d'un pouvoir.

La probabilité usuelle de déclenchement d'une pénalité subordonnée à l'emploi d'un pouvoir, exprimée en pourcentage, est égale au coût du pouvoir utilisé, moins 10. Lorsqu'une relique est assortie de plusieurs pénalités, le MD devra choisir laquelle se manifeste.

Attaques contre une relique

À l'instar d'un Immortel, une relique est quasiment indestructible. Il est toutefois possible d'anéantir son enveloppe matérielle, contraignant son essence à retourner vers son créateur immortel qui devra lui attribuer un nouveau réceptacle. Cela revient à retirer la relique du jeu pour un certain temps.

Lorsqu'une relique est la cible d'une attaque, gérez la rencontre à l'aide de ses caractéristiques de base (CA, points de vie, etc.). Dès l'instant où elle subit des dégâts, elle se défend spontanément, sachant d'instinct quels pouvoirs sont les plus appropriés. S'il ne lui reste plus de pouvoir offensif, elle utilise aléatoirement une attaque de type A1 (voir ci-dessous) ayant un coût inférieur ou égal à 35 PP.

La perte de points de vie n'affecte pas la capacité d'une relique à se recharger (les charges et les points de vie sont deux comptes distincts, bien que le potentiel de chacun soit égal au niveau de pouvoir). Les dégâts ne peuvent être réparés que par le créateur de la relique.

Une relique se défend systématiquement lorsqu'elle est endommagée à 10 %, y compris si cela met en danger son possesseur. Lorsque les dégâts atteignent 40 %, elle commence à perdre ses pouvoirs, en commençant par ceux de moindre coût. Chaque tranche de 10 % de dégâts supplémentaires occasionne la perte d'un pouvoir.

Lorsque les dégâts atteignent 80 %, la relique est susceptible d'être rappelée par son créateur. La probabilité est de 1 sur 6 à partir de 80 % de dégâts subis, et de 2 sur 6 s'ils atteignent 90 %. Si les dégâts atteignent 100 %, la relique est automatiquement rappelée.

Un personnage qui détruit le réceptacle matériel d'une relique risque d'attirer l'attention d'un Immortel. Celui-ci pourra exercer des représailles par le biais de subtiles manipulations de PNJ. Une telle réaction n'est toutefois pas la norme : dans 80 % des cas, le créateur de la relique ne fera pas grand cas de cette destruction, à moins que son attention ne soit déjà portée sur le personnage.

Destruction d'une relique

Il arrive que des personnages cherchent à détruire une relique de manière définitive, par exemple pour la soustraire aux griffes du mal, ou pour glorifier ou impressionner un Immortel d'une sphère de pouvoir opposée à celle de la relique.

La destruction définitive d'une relique requiert un processus bien précis, propre à chacune. Cette méthode s'avère toujours extrêmement difficile à mettre en œuvre et nécessite souvent le recours de puissances légendaires : il faudra par exemple broyer la relique sur l'Enclume céleste ou la donner à dévorer à un dragon immortel. La découverte de ce processus peut faire l'objet d'une quête de longue haleine ou de recherches extrêmement coûteuses. Les légendes entourant l'objet recèlent parfois des indications utiles.

Une relique ne pouvant se défendre qu'en cas d'attaque directe, il est rare qu'elle puisse se prémunir contre sa destruction. En revanche, dès que son créateur est informé de ce plan, il dépêche des agents mortels pour tenter de le contrecarrer, puisque la relique contient une fraction de son essence. Si la relique est détruite, il considère dès lors le responsable de cet affront comme un ennemi, et tentera probablement de lui nuire à l'avenir. Le personnage menacé peut solliciter, au prix d'une quête, la protection d'un Immortel d'une autre sphère de pouvoir qui tire bénéfice de cette destruction. Si le MD accepte cet accord, l'Immortel outragé ne pourra infliger au personnage qu'une seule catastrophe, après quoi il ne pourra plus s'en prendre directement à lui.

Création d'une relique

Vous trouverez dans cette section une liste d'éléments relatifs à la création d'une relique. Ces objets doivent être conçus et employés avec une extrême précaution. En effet, une présence excessive ou une absence de contrôle risquent de les réduire au statut de jouets surpuissants.

Description à l'attention des joueurs : inventez la légende de la relique, sans omettre les rumeurs et indices sur sa localisation, sa fonction, son usage et ses effets néfastes. Vous pouvez puiser votre inspiration dans des ouvrages sur les traditions, les légendes et les mythes, ou dans des œuvres de fiction.

Notes à l'intention du MD : décrivez avec exactitude l'aspect matériel de la relique. Déterminez également l'Immortel créateur et son dessein.

Magnitude : sélectionnez la magnitude de l'objet. Celle-ci conditionne son niveau de pouvoir maximal et l'éventail de ses pouvoirs.

Pouvoirs maximaux : une fois la magnitude choisie, déduisez-en le nombre maximum de pouvoirs disponibles par catégorie grâce à la table 1.

Sphère : décrivez l'Immortel créateur et sa sphère de pouvoir. Cela vous aidera à donner plus de profondeur à la relique et vous guidera dans le choix de ses pouvoirs.

Pouvoirs : sélectionnez les pouvoirs de la relique en fonction de sa finalité et de la sphère de pouvoir de son créateur. Le coût total des pouvoirs ne doit pas excéder le niveau de pouvoir, et vous devez respecter le nombre maximal de pouvoirs par catégorie. En revanche, vous pouvez très bien rester en deçà de ces maximums.

Activation : décidez du processus d'activation et des moyens permettant de découvrir les différents pouvoirs.

Utilisation des pouvoirs : choisissez de quelle manière le porteur peut faire appel aux pouvoirs. Pour chacun d'entre eux, précisez s'il est déclenché par la relique elle-même ou conféré à son possesseur.

Handicaps : déterminez les effets néfastes permanents qui affectent le possesseur de la relique et la manière dont ils se manifestent.

Pénalités : déterminez les effets néfastes temporaires ainsi que les conditions de leur apparition et les probabilités associées.

En fin de chapitre, vous trouverez un certain nombre de reliques prêtes à jouer que vous pourrez inclure dans vos campagnes. Ces exemples peuvent vous servir de modèles pour concevoir vos propres reliques. La description de chaque objet mentionne son origine culturelle, ainsi qu'une bibliographie qui vous permettra d'approfondir le sujet.

Pour décrire l'Immortel créateur d'une relique et sa sphère d'influence, référez-vous à la section « Immortels » du chapitre « Procédures » afin de vous remémorer les objectifs de chaque sphère. Vous pourrez en déduire un éventail logique de pouvoirs. Une relique de la sphère de l'Énergie pourrait par exemple employer des attaques et des défenses à base de feu et d'énergie, un pouvoir de téléportation et peut-être plusieurs pouvoirs de transformation des énergies.

Réceptacle matériel

Bien que n'importe quel objet puisse servir de réceptacle à une relique, le créateur privilégie la plupart du temps des matériaux à l'épreuve du temps. Il est même possible de choisir un objet magique comme réceptacle,

mais il s'agit alors en général d'une arme ou d'une armure. Si vous décidez que le réceptacle est un objet magique, n'effectuez pas de jet aléatoire pour déterminer sa nature, mais privilégiez la logique et ne choisissez pas un objet magique intrinsèquement puissant. Ne prenez pas en compte les pouvoirs inhérents à l'objet dans le calcul du niveau de pouvoir de la relique.

Choix des effets néfastes

Évitez les effets néfastes qui risqueraient de contrarier le dessein ou le fonctionnement de la relique. Si possible, privilégiez au contraire des effets qui bénéficient à sa sphère d'influence. Aucun effet néfaste ne doit rendre un des pouvoirs de la relique inopérant.

Vous pouvez moduler l'intensité des effets néfastes en fonction de la magnitude de la relique.

Utilisation des tables de pouvoirs

Référez-vous aux tables ci-dessous pour concevoir les reliques de votre campagne. Ces mêmes tables ont servi pour déterminer les pouvoirs des reliques décrites à la fin de ce chapitre.

Pour créer une nouvelle relique, décidez d'abord de sa magnitude, puis sélectionnez ses pouvoirs en fonction de leur coût. Le coût total des pouvoirs ne doit pas dépasser le maximum imposé par la magnitude (voir table 1), mais il peut parfaitement être moindre. Dans ce cas, le pouvoir investi par le créateur correspond au niveau de pouvoir de la relique, c'est-à-dire à la somme des coûts de tous ses pouvoirs.

Par ailleurs, le nombre de pouvoirs de chaque catégorie ne peut excéder la limite indiquée dans la table 1, et une relique ne doit pas nécessairement être dotée de pouvoirs dans chaque catégorie.

La table 2, qui liste les pouvoirs pouvant être attribués aux reliques, est divisée en quatre catégories, elles-mêmes subdivisées en sous-catégories. Ces quatre catégories sont : attaque, perception et déplacement, transformation et défense. Chaque pouvoir est précédé d'un nombre qui correspond à la fois au coût nécessaire à son acquisition et au nombre de points de pouvoir décomptés à chaque utilisation de ce pouvoir.

Le nom de chaque pouvoir est suivi en abrégé de sa portée, sa durée, ses effets et du livret de référence s'il s'agit d'un sort. Dans certains cas, les effets sont trop complexes pour être abrégés et nécessitent de consulter la référence exacte. Les effets peuvent également préciser l'aire d'effet. La durée n'est pas précisée si l'effet est permanent.

Remarquez que la portée, la durée et l'aire d'effet peuvent différer de celles du sort original. Les tables qui suivent sont alors prioritaires.

Les abréviations utilisées sont les suivantes :

att = attaque
B = *livret des joueurs* des *Règles de base*
CM = *livret des joueurs* des *Règles compagnon*
conc = les effets ne durent que tant que l'utilisateur reste concentré sans être dérangé ni subir de dégâts
créat = créature
ctc = l'attaquant doit entrer en contact avec la cible
D = dégâts
DE = déplacement
DR = durée
DV = dé de vie
EF = effet ou aire d'effet
EJP = effets du pouvoir sur les jets de protection de la cible
Int = score d'Intelligence
init = jet d'initiative
JP = jet de protection pour résister aux effets
JPT = jets pour toucher
M = *livret des joueurs* des *Règles master*
niv = niveau
obj = objet
po = encombrement exprimé en pièces d'or
PT = portée
RC = résultats du combat (règles de la machine de guerre)
rd = round
tr = tour
TRC = table de résultats du combat (règles de la machine de guerre)
X = livret des *Règles expert*
Ø = diamètre
/ = par
* = sort inversé

TABLE 1 : CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES D'UNE RELIQUE

	Magnitude de la relique			
	min.	**inf.**	**sup.**	**maj.**
Niveau de pouvoir maximum	100	250	500	750
Nombre maximum de pouvoirs	8	11	14	17
Nombre maximum par catégorie				
A. Attaques	2	3	4	4
B. Perc/ dépl.	1	2	3	4
C. Transfo.	2	2	3	4
D. Défenses	3	4	4	5
Vitesse de rechargement				
PP par heure	30	60	120	180
PP par tour	5	10	20	30
Effet néfastes				
Handicaps*	1	2	3	4
Pénalités**	1	3	5	8

* ou 1 handicap plus un par tranche de 200 PP, arrondi à l'entier inférieur

** ou 1 pénalité par tranche de 100 PP, arrondi à l'entier supérieur

TABLE 2 : POUVOIRS DES RELIQUES

A. Attaques

A1. Attaques physiques directes

Coût

10 *blessures mineures** (EF 7 pv ; X5)
15 étreinte (DR 1 tr)
15 *projectile magique* (EF 5 projectiles, D 1d6+1 chaque ; B40)
25 *contamination** (PT 9 m ; X7)
30 *blessure majeure** (EF 14 pv ; X8)
35 *blessure ultime** (EF 21 pv ; CM12)
40 *dissipation du mal* (PT 9 m, DR 1 tr ; X9)
40 *empoisonnement* (PT ctc ; X7)
45 *nuage létal* (PT 30 cm, DR 6 tr, EF 1 pv/rd, 5 DV ou moins JP poison ou mort, 9 m × 6 m ; X16)
45 *tempête de glace* (PT 36 m, EF 20d6 D, cube 6 m d'arête ; X14)
50 *destruction de la vie** (PT 18 m ; CM12)
50 *incantation mortelle* (PT 72 m, EF 32 DV, cube 18 m d'arête, créat < 8 DV ; X17)
50 souffle de gaz empoisonné (DR 3 rd, EF cube 6 m d'arête)
55 *boule de feu* (PT 72 m, EF 20d6 D ; X12)
55 souffle de glace (EF 9 m × 3 m, D = pv)
60 *foudre* (PT 54 m, EF 20d6 D, 18 m × 1,50 m ; X12)
60 souffle de feu (EF 9 m × 3 m, D = pv)
65 *boule de feu à retardement* (P 72 m, DR 0-60 rd, EF 20d6 D ; CM21)
65 souffle acide (EF 9 m × 1,50 m)
70 *perte d'énergie** (PT ctc, EF 1 niv ; CM13)
75 *nuage explosif* (PT 30 cm, DR 6 tr, EF 6 m × 9 m × 9 m, 20 pv/rd ; CM24)
80 *désintégration* (PT 18 m, EF 1 créat ; X16)
85 *mot de pouvoir, mort* (PT 36 m, EF mort si < 60 pv, étourdi si 61-100 pv, DR 4 tr ; CM26)
90 *destruction ultime de la vie** (PT 18 m, EF mort (pas de JP) si ≤ 7 DV, mort (JP à –4) si 7+-12 DV, 6d10 D si > 12 DV ; CM13)
100 *nuée de météores* (PT 72 m, EF 4 × (8d6 + 8d6) ou 8 × (4d6 + 4d6) ; CM26)

A2. Attaques mentales directes

Coût

10 *épouvante** (PT 36 m, DR 2 tr ; X5)
15 *sommeil* (PT 72 m, DR 20 tr, EF 20 DV créat vivantes, 12 m × 12 m ; B40)
20 *charme-personnes* (PT 36 m ; B39)
25 *confusion* (PT 36 m, DR 12 rd, EF 18 créat, 9 m × 9 m ; X13)
30 *charme-monstres* (PT 36 m, EF 18 créat ≤ 3 DV ou 1 créat > 3 DV ; X13)
30 sérénité (PT 36 m, EF 40 DV)
35 *contrôle des plantes* (EF tout dans 9 m × 9 m, DR 20 tr ; X65)
40 *débilité mentale* (PT 72 m, EF EJP–4, Int 2 ; CM20)

45 *charme-plantes* (PT 36 m, DR 3 mois, EF 1/6/12/24 plantes ; CM22)
50 *quête magique* (PT 9 m ; X17)
60 *contrôle des animaux* (DR 20 tr, EF 40 DV, 20 créat)
70 contrôle des morts-vivants mineurs (DR 20 tr, EF 20 DV de créat < 9 DV, 10 créat)
75 *charme-masses* (PT 36 m, EF 30 DV, JP–2 ; CM24)
80 *esprit ouvert** (PT ctc, EF EJP–8 ; CM24)
85 contrôle des géants (DR 20 tr, EF un type de géant, 4 créat)
90 contrôle des morts-vivants majeurs (DR 20 tr, EF 40 DV, 20 créat)
95 contrôle des dragons (DR 20 tr, EF un type de dragon, 3 petits ou 1 grand)
100 contrôle des humains (DR 20 tr, EF 40 DV de créat < 7 DV, 20 créat)

A3. Attaques incapacitantes

Coût
10 *toile d'araignée* (PT 3 m, DR 48 tr ; B42)
15 *paralysie animale* (PT 54 m, DR 40 tr, EF une espèce, 4 créat ; CM15)
20 *paralysie* (PT 36 m, DR 40 tr, EF 4 créat ; X12)
25 *ralentissement** (PT 72 m, DR 3 tr, EF 24 créat, rayon 9 m ; X13)
35 *paralysie des monstres* (PT 36 m, DR 46 tr, EF 4 créat ; X16)
45 *répulsion du bois* (PT 9 m, DR 40 tr, EF 36 m × 18 m ; M5)
50 *transmutation de la pierre en chair** (PT 36 m, EF 1 créat ou cube 3 m d'arête ; X17)
60 *mot de pouvoir, étourdissement* (PT 36 m, DR 12 rd si ≤ 35 pv, 6 rd si 36-70 pv ; CM22)
75 *danse* (PT ctc, DR 8 rd, EF EJP–4, CA+4 ; CM24)
85 *mot de pouvoir, cécité* (PT 36 m, DR 4 jours si ≤ 40 pv, 2d4 heures si 41-80 pv ; CM24)
100 piège de vie
100 *labyrinthe* (PT 18 m, DR 6 tr à 4 rd ; CM26)

A4. Attaques diverses

Coût
10 *malédiction** (PT 18 m, DR 6 tr, EF 6 m × 6 m, –1 moral/JPT/D ; X5)
15 *ténèbres** (PT 36 m, DR 46 tr, EF cercle Ø 9 m ; X11)
20 *lumière* (PT 36 m, DR 46 tr, EF cercle Ø 9 m ; B40)
20 pose de piège, 50 % (DR 6 tr)
20 vade retro comme clerc niv. 6 (DR 1 tr)
25 désarmement (DR 6 tr)
25 *envoûtement** (PT ctc, EF limité, voir X14)
30 pickpocket, 50 % (DR 6 tr)
30 *ténèbres éternelles** (PT 36 m, EF cercle Ø 9 m ; X7)
35 *lumière éternelle* (PT 36 m, EF cercle Ø 9 m ; B42)
40 pose de piège, 70 % (DR 6 tr)
40 *silence sur 5 m* (PT 54 m, DR 12 tr ; X6)
45 *allométamorphose* (PT 18 m, EF jusqu'à 2× DV ; X13)
45 vade retro comme clerc niv. 12 (DR 2 tr)
50 *babillage** (PT 18 m, DR 40 tr ; X10)
55 *dissipation de la magie* (PT 36 m, EF cube 6 m d'arête ; X7)
55 pickpocket, 75 % (DR 6 tr)
60 *apparition** (PT 72 m, DR 1 tr, EF cube 6 m d'arête ; CM22)
65 pose de piège, 90 % (DR 6 tr)
70 vade retro comme clerc niv. 24 (DR 3 tr)
75 *transformation d'objets* (PT 72 m, DR 40-240 tr, EF cube 3 m d'arête ; CM25)
80 pickpocket, 100 % (DR 6 tr)
90 rayon d'antimagie (DR 1 tr, EF 100 %)
95 vade retro comme clerc niv. 36 (DR 3 tr)
100 déflagration (EF 18 m × 6 m, 2d6 + surdité)

A5. Bonus aux attaques

Coût
10 *bénédiction* (PT 18 m, DR 6 tr, EF 6 m × 6 m, +1 moral/JPT/D ; X5)
15 bonus aux dégâts des armes, +2 (DR 1 tr)
20 bonus au vade retro, +2 aux dés, + 1d6 DV (DR 1 tr)
20 bonus aux jets pour toucher, +2 (DR 1 tr)
25 bond de 9 m, bonus au jet pour toucher, +2 (DR 1 tr)
25 bonus magique aux armes, +1 (DR 1 tr)
25 bonus aux dégâts des armes, +3 (DR 1 tr)
30 *contrecoup* (PT 9 m, DR 1 tr, EF + 1d6 D ; X6)
30 bonus aux dégâts des sorts, +1 par dé (EF 1 sort)
30 bonus aux jets pour toucher, +3 (DR 1 tr)
35 bonus aux dégâts des armes, +4 (DR 1 tr)
40 bonus magique aux armes, +2 (DR 1 tr)
40 bonus au vade retro, +4 aux dés, + 2d6 DV (DR 1 tr)
40 bonus aux jets pour toucher, +4 (DR 1 tr)
45 bonus aux dégâts des armes, +5 (DR 1 tr)
50 bond de 18 m, bonus au jet pour toucher, +4 (DR 1 tr)
50 bonus aux jets pour toucher, +5 (DR 1 tr)
55 bonus magique aux armes, +3 (DR 1 tr)
55 bonus aux dégâts des sorts, +2 par dé (EF 1 sort)
60 bonus au vade retro, +6 aux dés, + 3d6 DV (DR 1 tr)
60 bonus aux jets pour toucher, +6 (DR 1 tr)
70 bonus magique aux armes, +4 (DR 1 tr)
70 bonus aux dégâts des armes, ×2 (DR 1 tr)
75 bond de 27 m, bonus au jet pour toucher, +6 (DR 1 tr)
80 bonus aux dégâts des sorts, +3 par dé (EF 1 sort)
85 bonus magique aux armes, +5 (DR 1 tr)
85 écrasement (DR 1 tr)
90 bonus aux dégâts des armes, ×3 (DR 1 tr)
100 bonus aux dégâts des sorts, +4 par dé (EF 1 sort)

B. Perception et déplacement

B1. Perception accrue

Coût
10 chronomètre (DR 24 heures à partir d'un signal de départ)
10 détection des constructions récentes (PT 18 m, DR 36 tr)
10 *lecture de la magie* (DR 3 tr ; B40)
10 *lecture des idiomes étrangers* (DR 6 tr ; B40)
15 détection des passages en pente (PT 9 m, DR 36 tr)
15 *langage animal* (PT 9 m, DR 6 tr ; X5)
20 *infravision* (PT ctc, DR 1 jour, EF vision sur 18 m ; X12)
25 acuité auditive, 50 % (DR 12 tr)
25 *nécromancie* (PT 9 m, EF 3 questions ; X7)
30 *langage des plantes* (PT 9 m, DR 3 tr ; X7)
30 pistage (DR 6 heures, EF 90 % en extérieur, 50 % en intérieur)
35 détection des passages secrets (PT 3 m, DR 6 tr)
40 communication (DR 6 tr)
50 acuité auditive, 90 % (DR 24 tr)
50 détection des mensonges (PT 36 m, DR 3 tr)
60 *langage des monstres* (DR 6 tr ; X10)
70 pistage (DR 6 heures, EF 90 % partout)
75 acuité auditive, 140 % (DR 36 tr)
80 rayons X (PT 9 m, DR 1 tr)

B2. Sens supplémentaires

Coût
10 détection des pièges, 50 % (DR 6 tr)
10 *prévision du temps* (DR 12 heures, EF 60 km ; CM15)
15 *détection de la magie* (DR 6 tr, EF 18 m ; B39)
15 *détection du mal* (DR 6 tr, EF 18 m ; B41)
20 détection des pièges, 60 % (DR 6 tr)
20 *localisation d'objets* (DR 6 tr, EF 36 m ; X7)
20 *perception des alignements* (DR 1 rd, EF 9 m ; X6)
25 *clairvoyance* (PT 18 m, DR 12 tr ; X12)
25 *ESP* (PT 18 m, DR 12 tr ; B41)
30 détection des pièges, 70 % (DR 6 tr)
30 *œil magique* (PT 72 m, DR 6 tr, EF DE 36 m ; X15)
35 *détection de l'invisible* (PT 120 m, DR 6 tr ; B41)
35 *détection des pièges* (DR 2 tr, EF 9 m ; X5)
40 détection des pièges, 80 % (DR 6 tr)
40 *détection du danger* (PT 60 m, DR 6 tr ; M4)
45 aide à la décision (DR 1 tr, EF 1 choix)
50 détection des pièges, 90 % (DR 6 tr)
50 *vision réelle* (DR 5 tr, EF 36 m ; CM12)

55 cartographie (DR 1 tr, EF perception sur 18 m)
60 détection des pièges, 100 % (DR 6 tr)
60 détection des trésors (DR 6 tr, EF 120 m)
70 détection des pièges, 110 % (DR 6 tr)
70 *mythomancie* (DR 1 tr ou 1 jour ; CM23)
80 *orientation* (DR 46 tr ; X10)

B3. Déplacement

Coût

10 escalade, 70 % (DR 12 tr)
15 déplacement dans les arbres (DR 12 tr)
15 *lévitation* (DR 46 tr ; B41)
20 escalade, 80 % (DR 12 tr)
20 *porte végétale* (DR 40 tr ; CM15)
25 escalade, 90 % (DR 12 tr)
25 *porte dimensionnelle* (PT 3 m, DR 1 rd, EF 108 m ; X14)
25 *vol* (DR 40 + 1d6 tr, DE 108 m ; X13)
30 *forme gazeuse* (DR 3 tr)
30 *rapidité* (PT 72 m, DR 3 tr, EF 24 créat, 18 m ; X13)
35 déplacement silencieux, 50 % (DR 6 tr)
35 déplacement sur toile d'araignée (DR 12 tr)
35 *passe-plantes* (EF 300-600 m ; CM16)
40 escalade, 100 % (DR 12 tr)
40 *télékinésie* (PT 36 m, DR 6 rd, EF 8 000 po, DE 6 m/rd ; CM20)
45 *transit végétal* (EF +2 créat ; CM16)
50 *téléportation* (PT 3 m ; X16)
55 déplacement silencieux, 70 % (DR 6 tr)
55 escalade, 110 % (DR 12 tr)
60 fouissement (DR 6 tr, EF DE 3/9/18 m/rd)
65 voyage interplanaire (utilisateur uniquement, 1 transfert)
70 escalade, 120 % (DR 12 tr)
75 déplacement silencieux, 90 % (DR 6 tr)
80 *voyage* (DR 40 tr, EF DE 108/216 m, forme gazeuse ; M8)
85 *téléportation d'objets* (EF 1 créat/obj/cube 3 m d'arête/sans erreur si perso, sinon JP –2 ; CM24)
90 *rappel* (X10)

B4. Transport

Coût

10 stockage, 5 000 po (DR 6 heures)
10 *disque flottant* (DR 6 tr, EF 5 000 po ; B39)
15 flottabilité, 10 000 po (DR 6 tr)
20 stockage, 10 000 po (DR 6 heures)
30 stockage, 15 000 po (DR 6 heures)
30 flottabilité, 20 000 po (DR 12 tr)
40 stockage, 20 000 po (DR 6 heures)
45 flottabilité, 40 000 po (DR 18 tr)
50 stockage, 25 000 po (DR 6 heures)
60 stockage, 30 000 po (DR 6 heures)
60 flottabilité, 80 000 po (DR 24 tr)
70 stockage, 35 000 po (DR 6 heures)
75 flottabilité, poids illimité (DR 36 tr)
80 stockage, 40 000 po (DR 6 heures)
90 stockage, 50 000 po (DR 6 heures)

C. Transformation

C1. Création et invocation

Coût

15 *flamme* (DR 2 tr ; C15)
20 *aquagénèse* (DR 6 tr, EF 200 litres ; X7)
30 *invocation d'animaux* (PT 108 m, DR 3 tr ; M5)
35 *manne* (PT 3 m, EF 400 hommes et leurs montures ; X9)
40 *création d'animaux normaux* (PT 9 m, DR 10 tr, EF 1-6 créat ; CM12)
45 *création de monstres normaux* (PT 9 m, DR 2 tr, EF 40 DV ; CM22)
50 *nécro-animation* (PT 18 m, EF 40 DV ; X15)
60 *animation des objets* (PT 18 m, DR 6 tr, EF 4 000 po ; X9)
70 *épée* (PT 9 m, DR 40 rd, EF épée à deux mains, 2 att/rd ; CM22)
75 création d'objets normaux (EF jusqu'à 1 000 po)
80 *clone* (PT 3 m ; M7)
90 *création de monstres magiques* (PT 18 m, DR 3 tr, EF 40 DV ; M8)
100 *création de monstres* (PT 27 m, DR 4 tr, EF 40 DV ; M8)

C2. Transformation instantanée

Coût

10 *purification de l'eau et des aliments* (PT 3 m, EF 6 outres d'eau ou 12 rations ; B27)
10 réparation d'objets normaux (EF jusqu'à 1 000 po)
15 altération des goûts (EF 40 portions ou 0,5 m³)
15 altération des odeurs (EF cube de 9 m d'arête)
20 *fermeture* (DR 12 tr ; B39)
30 désamorçage des pièges, 50 % (DR 6 tr)
30 *verrou magique* (PT 3 m ; B42)
35 création d'une aura magique (PT 36 m, DR 3 tr, EF 1,2 m³)
40 *porte magique* (PT 3 m, DR 7 utilisations ; CM23)
40 réparation d'un objet magique temporaire (EF 1 obj)
50 souveraineté (EF de +10 à +50 au niveau de confiance d'un domaine)
60 désamorçage des pièges, 75 % (DR 6 tr)
60 *verrou suprême** (PT 3 m, DR 7 utilisations, EF 3 m × 3 m ; CM23)
70 *détruire une barrière** (PT 18 m ; CM12)
70 réparation d'un objet magique permanent (EF 1 obj)
75 victoire (EF RC+25, (en cas de défaite) effets limités à la ligne 91-100 dans la TRC)
80 *transmutation du métal en bois mort* (PT 36 m, EF 2 000 po ; CM16)
85 *fermeture d'un seuil** (PT 9 m ; CM27)
90 désamorçage des pièges, 100 % (DR 6 tr)
90 *permanence* (PT 3 m ; CM25)
95 *seuil* (PT 9 m, DR 1 tr ou d% tr ; CM26)
100 *arrêt du temps* (DR 1 + 1d4 rd ; M8)

C3. Transformation évolutive

Coût

10 crochetage, 60 % (DR 6 tr)
15 *distorsion du bois* (PT 72 m, EF 40 flèches ; CM15)
20 *croissance animale* (PT 36 m, DR 12 tr, EF × 2 ; X6)
20 *ouverture* (PT 18 m ; B42)
25 crochetage, 70 % (DR 6 tr)
25 *embroussaillement* (PT 36 m, EF 300 m² ; X14)
25 *métal brûlant* (PT 9 m, DR 7 rd ; M4)
25 *débroussaillement** (PT 36 m, EF 300 m² ; X14)
30 *contrôle des vents* (DR 40 tr, EF 120 m ; CM16)
30 *durcissement** (PT 36 m, EF 300 m² ; CM20)
35 *contrôle de la température sur 3 m* (DR 40 tr, EF 30 °C ; CM15)
35 *dissolution* (PT 36 m, DR 3-18 jours, EF 300 m² ; CM20)
40 *abaissement des eaux* (PT 72 m, DR 10 tr, EF profondeur réduite de moitié ; X16)
40 crochetage, 80 % (DR 6 tr)
45 *passe-muraille* (PT 18 m, DR 6 tr, EF 1,50 m × 3 m ; X16)
50 *glissement de terrain* (PT 72 m, DR 6 tr ; CM21)
55 crochetage, 90 % (DR 6 tr)
55 *invocation du temps* (DR 240 tr, EF 50 km ; CM16)
60 *inversion de la gravité* (PT 27 m, EF cube 10 m d'arête ; CM22)
70 crochetage, 100 % (DR 6 tr)
80 *contrôle du climat* (DR conc, EF 240 m ; CM16)
85 crochetage, 110 % (DR 6 tr)
90 *tremblement de terre* (PT 120 m, DR 1 tr, EF 50 m × 50 m ; CM13)
95 crochetage, 120 % (DR 6 tr)
100 *souhait* (M10)

D. Défense

D1. Soins

Coût

10 *apaisement* (DR 3 tr, EF EJP +6 ; B26)
15 *soins mineurs* (EF 7 pv ; B27)
20 *guérison de la cécité* (PT ctc ; X6)
20 *guérison des maladies* (PT 9 m ; X6)
25 *contre-paralysie** (PT 36 m, EF 4 créat ; X12)
25 *soins majeurs* (EF 14 pv ; X8)
30 *contrepoison* (PT ctc ; X7)

35 *soins ultimes* (EF 21 pv ; CM12)
40 *contre-paralysie des monstres** (PT 36 m, EF 4 créat ; X16)
45 *accomplissement magique** (PT 9 m ; X17)
50 *transmutation de pierre en chair* (PT 36 m, EF cube 3 m d'arête ; X17)
60 *rappel à la vie* (PT 36 m, EF mort depuis 132 jours ; X9, CM12)
65 *annulation de charme** (PT 36 m, EF cube 6 m d'arête ; CM24)
70 *désenvoûtement* (PT ctc ; X14)
85 *rappel ultime de la vie* (PT 18 m, EF mort depuis 8 ans ; CM13)
90 *restauration* (PT ctc ; CM13)
95 régénération (EF 3 pv/rd pendant 1 tr)
100 *guérison* (PT ctc ; M9)
100 guérison spontanée (EF perso)

D2. Bonus personnel

Coût

10 mémorisation, bonus 1 niv de sorts
20 bonus à la CA, –2 (DR 6 tr)
20 bonus aux caractéristiques (DR 6 tr, EF 1 score)
20 mémorisation, bonus 2 niv de sorts
25 bonus aux JP, +2 (DR 6 tr)
25 parade (DR 6 tr)
30 bonus aux pv, +1/DV (DR 1 tr)
30 mémorisation, bonus 3 niv de sorts
35 contrôle de la taille (DR 6 tr, EF de 10 cm à 6 m)
35 esquive des projectiles normaux (DR 1 tr, EF JP baguettes)
40 bonus à la CA, –4 (DR 6 tr)
40 bonus aux caractéristiques (DR 6 tr, EF 2 scores)
40 mémorisation, bonus 4 niv de sorts
45 élasticité (DR 12 tr, EF ½ D armes contondantes ; *Compagnon du MD*, p. 49)
50 bonus aux JP, +4 (DR 6 tr)
50 esquive de tous les projectiles (DR 1 tr, EF JP baguettes)
50 mémorisation, bonus 5 niv de sorts
60 bonus à la CA, –6 (DR 6 tr)
60 bonus aux caractéristiques (DR 6 tr, EF 3 scores)
60 bonus aux pv, +2/DV (DR 1 tr)
60 mémorisation, bonus 6 niv de sorts
65 *autométamorphose* (DR 46 tr ; X13)
65 esquive des attaques à distance (DR 1 tr, EF JP baguettes)
70 mémorisation, bonus 7 niv de sorts
75 bonus aux JP, +6 (DR 6 tr)
80 bonus à la CA, –8 (DR 6 tr)
80 bonus aux caractéristiques (DR 6 tr, EF 4 scores)
80 mémorisation, bonus 8 niv de sorts
85 contrôle cinétique (DR 4 heures, EF 1 obj)
90 bonus aux pv, +3/DV (DR 1 tr)
90 mémorisation, bonus 9 niv de sorts
100 bonus à la CA, –10 (DR 6 tr)
100 bonus aux caractéristiques (DR 6 tr, EF tous les scores)
100 *hétéromorphisme* (DR 40 tr, EF toute créat ou obj jusqu'à 30 cm/4 000 po ; M9)
100 mémorisation, bonus 10 niv de sorts

D3. Protection personnelle

Coût

10 *bouclier* (DR 6 tr ; B39)
15 antimagie, 10 % (DR 6 tr)
15 *impénétrabilité** (PT ctc, DR 12 tr ; X12)
15 *respiration aquatique* (PT 9 m, DR 1 jour ; X13)
20 immunité contre les maladies (PT ctc, DR 18 tr)
20 *invisibilité* (B41)
25 *invisibilité sur 3 m* (PT 36 m ; X12)
30 immunité contre la paralysie (PT ctc, DR 6 tr)
30 sécurité (EF 5 obj, déclenchement d'une alarme)
35 antimagie, 20 % (DR 6 tr)
40 immunité contre le poison (DR 18 tr, EF perso)
50 immunité contre les attaques provoquant le vieillissement (PT ctc, DR 18 tr)
55 antimagie, 30 % (DR 6 tr)
60 *invisibilité de masse* (PT 72 m, EF 18 × 18 m, 300 créat de taille humaine ; CM22)
65 survie (DR 48 heures ; M3)
70 *statue* (DR 80 tr, EF init +2 ; CM23)
75 antimagie, 40 % (DR 6 tr)
80 *barrière mentale* (PT 3 m, DR 48 heures, EF EJP +8 ; CM24)
80 immunité contre l'absorption d'énergie (PT ctc, DR 6 tr)
85 protection contre la détection magique (DR 6 tr, EF l'utilisateur et son équipement)
95 antimagie, 50 % (DR 6 tr)
100 chance (DR 1 tr, EF choix du résultat d'un jet de dé ; *Compagnon du MD*, p. 49)
100 *immunité* (DR 40 tr, EF annule sorts niv 1-3, moitié des sorts niv 4 et 5 et armes magiques ; M9)
100 immunité contre les souffles (PT ctc, DR 1 tr)

D4. Désorientation

Coût

10 *ventriloquie* (PT 27 m, DR 3 tr ; B40)
15 *confusion des alignements** (PT ctc, DR 40 tr ; X6)
20 *obscurcissement* (DR 40 tr, EF 120 m × 120 m/hauteur 12 m ; CM15)
25 *image miroir* (DR 6 tr, EF 5 images ; B41)
30 dissimulation dans l'ombre, 30 % (DR 6 tr)
30 *phytomorphose* (PT 72 m, EF 100 créat taille humaine ; X14)
35 *terrain hallucinatoire* (PT 72 m ; X14)
40 réunion (DR 18 tr, EF 7 créat ; *Compagnon du MD*, p. 50)
45 dissimulation dans l'ombre, 50 % (DR 6 tr)
50 *forces fantasmagoriques* (PT 72 m, EF cube 12 m d'arête ; B41)
60 dissimulation dans l'ombre, 70 % (DR 6 tr)
70 *holographie* (PT 72 m, DR 6 tr ; X16)
90 caméléon (DR 6 tr)

D5. Barrières

Coût

10 *protection contre le mal* (DR 6 tr ; B40)
10 *résistance au froid* (PT 9 m, DR 12 tr, EF EJP +2, D –1/dé ; B27)
15 *résistance au feu* (PT 9 m, DR 6 tr, EF EJP +2, D –1/dé ; X6)
20 *protection contre les projectiles normaux* (PT 9 m, DR 12 tr ; X13)
20 protection mineure contre les créatures (DR 6 tr, EF 5 DV)
25 *mur de feu* (PT 18 m, DR conc, EF 108 m² ; X14)
25 *mur de glace* (PT 36 m, DR 12 tr, EF 108 m² ; X14)
25 *protection contre le mal sur 3 m* (DR 12 tr, EF EJP +1 ; X8)
25 répulsion d'insectes (DR 40 tr, EF EJP +4)
30 *bouclier anti-plantes* (DR 6 tr ; CM16)
30 *protection contre le poison* (PT ctc, DR 40 tr, EF EJP +4 contre souffles empoisonnés ; M5)
35 abri
35 *mur de roc* (PT 18 m, EF 27 m³ ; X15)
40 *protection contre la foudre* (PT ctc, DR 40 tr, EF 40 dés D ; CM15)
40 protection moyenne contre les créatures (DR 6 tr, EF 10 DV)
45 *bouclier anti-animal* (DR 40 tr ; CM16)
50 *mur de fer* (PT 36 m, EF 45 m² ; CM21)
60 protection majeure contre les créatures (DR 6 tr, EF 15 DV)
70 *barrière* (PT 18 m, DR 12 tr, EF 7-70 D ; C12)
75 *bulle antimagique* (DR 12 tr ; X16)
80 *champ de force* (PT 36 m, DR 6 tr, EF 450 m² ; M6)
85 protection totale contre les créatures (DR 6 tr)
100 *mur prismatique* (PT 18 m, DR 6 tr, EF rayon de 3 m ou 45 m² ; M9)

Explication des pouvoirs

Vous trouverez ci-dessous les définitions des pouvoirs des reliques, listés par ordre alphabétique.

Effets des sorts : les pouvoirs en italique dans les tables correspondent à des sorts usuels de D&D. La liste indique la page du livret où le sort est décrit, ainsi que certaines caractéristiques sous forme abrégée, pour votre confort d'utilisation.

La liste qui suit n'explicite ni les sorts ni les pouvoirs usuels.

Abri : une relique ne peut cumuler ce pouvoir avec *piège de vie* ou avec *stockage*. Le personnage peut entrer et sortir de la relique à volonté. À l'intérieur, il ne vieillit pas et n'a pas besoin de s'alimenter. Les effets sont les mêmes que ceux du pouvoir *piège de vie*, si ce n'est que l'utilisateur en garde le contrôle total et peut donc dormir, méditer, etc. La relique ne peut contenir que son possesseur, et aucune autre puissance ne peut en forcer l'entrée. Le coût indiqué correspond à une activation de 24 heures. À la fin de ce laps de temps, si la relique est toujours occupée, l'utilisateur en est automatiquement éjecté à moins de dépenser à nouveau le même nombre de points. Il peut ainsi prolonger son séjour autant de fois qu'il le souhaite, sans devoir pour cela sortir de la relique.

Acuité auditive : voir « Facultés de voleur ».

Aide à la décision : le personnage formule en pensée au moins deux lignes d'action possibles en réponse à une situation donnée, et demande à la relique laquelle lui est statistiquement la plus favorable. La réponse lui est donnée par télépathie. L'utilisateur peut préciser un critère de « meilleure » décision, par exemple la plus sûre ou la plus rapide. En l'absence d'un tel critère, la relique élit celle qui a le plus de chances d'aboutir ou qui répond le mieux à ses propres objectifs. La relique ne peut anticiper sur une durée supérieure à un tour ; elle ne tient aucune compte de tout ce qui dépasse ce délai. Elle ne justifie jamais son choix et ne considère aucune autre alternative que celles qui lui sont proposées.

Altération des goûts : le personnage modifie à volonté le goût d'une certaine quantité de nourriture ou de liquide dans un volume de 0,5 m^3, de manière permanente. Ce pouvoir n'a aucun effet sur le poison. La nourriture ou le liquide ne subit aucune transformation réelle.

Altération des odeurs : le personnage modifie à volonté les odeurs dans un volume cubique de 9 m d'arête, de manière permanente. Les odeurs créées ne peuvent pas avoir d'effet toxique.

Antimagie : le pourcentage indiqué correspond à la probabilité d'annuler tous les effets magiques temporaires dans un rayon de 1,5 m autour de l'utilisateur. Chaque effet ou objet magique effectue un test distinct. Tout effet annulé redevient actif un tour après être sorti de la zone d'antimagie. Les effets magiques permanents ne sont pas affectés.

Bond : le personnage effectue un bond de la distance maximum autorisée par le pouvoir. S'il enchaîne la réception du saut avec une attaque, appliquez le bonus indiqué au jet pour toucher.

Bonus à la CA : la classe d'armure du personnage est modifiée de la valeur indiquée.

Bonus magique aux armes : le bénéficiaire ajoute le bonus indiqué à l'arme qu'il utilise (ajustement magique). Ainsi, une arme non magique sera considérée comme enchantée avec le bonus indiqué. Ce bonus s'applique à la fois aux jets pour toucher et aux dégâts.

Bonus au vade retro : un personnage apte à repousser les morts-vivants bénéficie du bonus indiqué à ses jets sur la table de vade retro ainsi qu'au nombre de dés de vie de créatures repoussées ou détruites en cas de réussite. Ce bonus est sans effet sur les résultats « R » et « D ».

Bonus aux caractéristiques : une ou plusieurs caractéristiques du personnage sont immédiatement portées à leur maximum (18) pour une durée d'une heure, avec tous les bonus qui en découlent.

Bonus aux dégâts des armes : les effets de ce pouvoir durent un tour. Si le bonus indiqué est « × 2 » ou « × 3 », multipliez le résultat du dé avant de prendre en compte d'autres bonus éventuels.

Bonus aux dégâts des sorts : ce pouvoir ajoute un bonus à chaque dé de dégâts des sorts.

Bonus aux jets de protection : le personnage gagne le bonus indiqué à tous ses jets de protection. Cependant, un résultat de 1 « naturel » au dé indique toujours un échec.

Bonus aux points de vie : le personnage gagne instantanément un excédent de points de vie égal au produit du bonus indiqué par son nombre de DV. Les dégâts qu'il subit sont retirés en priorité de cet excédent. Les effets cessent au bout d'un tour (ou avant si les points de vie excédentaires sont perdus).

Caméléon : le personnage et son équipement peuvent changer de couleur pour se confondre avec leur environnement, devenant totalement indétectables sauf par la magie ou par un contact physique.

Cartographie : lorsqu'il active ce pouvoir, le personnage désigne une ou plusieurs zones distantes de moins de 18 m. La relique guide sa main pour en tracer le plan. Celui-ci mentionne tous les éléments matériels (comme les passages secrets et les portes piégées), mais ni les zones de magie, ni les monstres, ni les trésors.

Chance : les effets de ce pouvoir reproduisent ceux de la potion du même nom et cessent au bout d'un tour s'ils n'ont pas été utilisés. Le joueur dont le personnage active la relique peut choisir le résultat d'un jet de dé plutôt que le tirer. Le pouvoir ne s'applique ni aux tirages des autres joueurs, ni à ceux du MD, ni à ceux qui ont déjà été effectués.

Chronomètre : la relique peut recevoir l'ordre de « marquer » un instant dans le temps, à partir duquel elle tient un décompte exact du temps qui s'écoule, dans la limite de 24 heures. Dès lors, le porteur peut s'informer à tout moment par magie de la durée écoulée. La relique peut conserver simultanément en mémoire jusqu'à trois marqueurs distincts, le coût s'appliquant pour chaque marqueur.

Communication : le personnage se concentre sur une créature vivante ou morte-vivante, qui sent instantanément qu'elle fait l'objet d'une recherche de contact et peut l'accepter ou le refuser. Si elle l'accepte, les deux interlocuteurs peuvent converser par la pensée pendant une durée maximum d'un tour, quelles que soient leurs positions géographiques respectives, y compris sur des plans différents. Si la créature refuse le contact, l'utilisateur de la relique ne pourra renouveler sa demande avant un délai de 24 heures. Le coût en points de pouvoir alloue une heure de communication, sans limite du nombre de tentatives.

Contrôle cinétique : le personnage peut commander à tout objet transporté de s'immobiliser. L'objet reste dès lors à la position exacte où il se trouve et ne peut plus être déplacé d'aucune manière, même par un *souhait*. Un second ordre du possesseur de la relique annule cet effet. L'objet reprend alors son mouvement interrompu (avec toute son inertie antérieure).

Contrôle de la taille : le personnage peut faire varier sa taille à volonté, entre 10 cm et 6 m. Tout l'équipement qu'il porte est transformé dans les mêmes proportions. Les effets sont identiques à ceux décrits dans la section « Monstres personnalisés » du chapitre « Procédures » avec un modificateur compris entre –1 et –6 dans le cas d'un rétrécissement, et entre +1 et +6 dans le cas d'un agrandissement.

Contrôle (des animaux, des dragons, des géants, des humains, des plantes, des morts-vivants) : les effets sont similaires à ceux des potions du même nom, mais durent 20 tours. Le personnage doit voir ses cibles pour pouvoir contrôler leurs actions. Il ne peut pas les obliger à se suicider. Il ne peut pas se battre ni lancer de sort pendant qu'il exerce le contrôle, mais il peut se déplacer à la moitié de sa vitesse normale. Chaque victime a droit à un jet de protection contre les sorts pour échapper au contrôle, mais le possesseur de la relique peut répéter une tentative à chaque round tant que le pouvoir est actif. Les limites de ce pouvoir sont les suivantes :

Animaux : jusqu'à 40 DV ou 20 créatures de taille normale ou géante, en excluant les créatures fantastiques ou magiques.

Géants : une seule espèce ; jusqu'à 4 géants.

Humains : uniquement les individus possédant moins de 7 DV ; jusqu'à 40 DV ou 20 individus (les hommes normaux comptent pour ½ DV).

Morts-vivants majeurs : tous les morts-vivants ; jusqu'à 40 DV ou 20 créatures.

Morts-vivants mineurs : créatures possédant moins de 9 DV ; jusqu'à 20 DV ou 10 créatures.

Plantes : toutes les plantes comprises dans une surface de 9 m × 9 m.

Création d'objets normaux : le personnage crée un objet non magique, inerte, et dont le poids ne dépasse pas 1 000 po. Il doit déjà avoir vu au moins une fois un objet identique. Le processus nécessite une masse de matière solide égale à celle de l'objet créé. Les trésors ne sont pas éligibles.

Création d'une aura magique : ce pouvoir marque toutes les créatures et tous les objets situés dans une zone donnée, d'un volume maximal de 1,2 m³, d'une aura qui luit sous la *détection de la magie*.

Crochetage : voir « Facultés de voleur ».

Déflagration : sur ordre du personnage, la relique émet un bruit tonitruant qui dure un round. Cette détonation se propage selon un cône long de 18 m et large de 6 m à son sommet. Toute créature présente dans la zone subit 2 à 12 points de dégâts et doit réussir un jet de protection contre les sorts ou être assourdie pendant un tour.

Déplacement dans les arbres : le personnage peut évoluer d'arbre en arbre en se balançant d'une branche à l'autre comme un singe, à sa vitesse de progression normale (modifiée par l'encombrement).

Déplacement silencieux : voir « Facultés de voleur ».

Déplacement sur toile d'araignée : le personnage se déplace sur les toiles comme une araignée, progressant à sa vitesse normale de déplacement (modifiée par l'encombrement). Les toiles n'adhèrent ni à lui, ni à son équipement.

Désamorçage des pièges : voir « Facultés de voleur ».

Désarmement : ce pouvoir n'opère que contre un adversaire armé. Le personnage effectue un jet pour toucher. En cas de réussite, il n'inflige aucun dégât. La victime doit alors lancer 1d20, retrancher son ajustement de Dextérité et ajouter l'ajustement de Dextérité du porteur. Si le résultat obtenu est supérieur à son score de Dextérité, elle est désarmée. Les monstres maniant des armes ont par défaut un score de Dextérité égal à 11.

Détection des constructions récentes : les effets sont identiques à ceux de la faculté spéciale des nains, mais avec une chance de succès de 100 %. En un round, le personnage décèle tous les indices d'une construction récente dans une zone de 9 m².

Détection des mensonges : en se focalisant mentalement sur une créature distante de moins de 36 m, le personnage sent si elle est en train de mentir délibérément. Il n'est pas nécessaire que cette créature s'adresse à lui.

Détection des passages en pente : les effets sont identiques à ceux de la faculté spéciale des nains, mais avec une chance de succès de 100 %. En un round, le personnage détecte toutes les surfaces inclinées dans une zone de 9 m².

Détection des passages secrets : le personnage trouve automatiquement tous les passages secrets se trouvant dans l'aire d'effet lorsqu'il effectue une recherche.

Détection des pièges : voir « Facultés de voleur ».

Détection des trésors : en se concentrant, le personnage sent la direction du trésor le plus volumineux (mais pas forcément celui qui a le plus de valeur) dans un rayon de 120 m.

Dissimulation dans l'ombre : voir « Facultés de voleur ».

Écrasement : lorsque le personnage décide de réaliser une telle attaque avec une arme, il perd automatiquement l'initiative et consent à un malus de 3 à son jet pour toucher. Si l'attaque réussit, il ajoute son score de Force aux dégâts, en plus de tout autre bonus éventuel.

Élasticité : les effets sont identiques à ceux de la potion du même nom. Le personnage étire son corps et tout son équipement à volonté, dans la limite de 10 m de long et de 3 cm d'épaisseur. Sous cette forme, il ne peut ni attaquer ni lancer de sorts, mais il ne subit que la moitié des dégâts dus aux armes contondantes (rochers, masses, etc.).

Escalade : voir « Facultés de voleur ».

Esquive des attaques à distance : ce pouvoir permet au possesseur de la relique d'esquiver tout projectile, rayon, faisceau ou attaque en forme de cône (incluant les souffles), au prix d'un jet de protection contre les baguettes réussi, échappant ainsi totalement aux effets de l'attaque. Il doit pour cela avoir la possibilité matérielle de se soustraire à la trajectoire de l'attaque. Ce pouvoir ne s'applique qu'à une attaque par round. L'absence de possibilité d'esquive ne prive pas le personnage de son éventuel jet de protection pour résister à l'attaque.

Esquive de tous les projectiles : les effets sont identiques à ceux du pouvoir *esquive des projectiles normaux*, hormis qu'ils s'étendent à tous les projectiles, y compris ceux des engins de siège et les *projectiles magiques*.

Esquive des projectiles normaux : ce pouvoir permet au possesseur de la relique d'esquiver n'importe quelle attaque réussie avec un projectile ou une arme de jet non magique, au prix d'un jet de protection contre les baguettes. Cette esquive, qui interdit toute autre action jusqu'à la fin du round, s'applique à un maximum de six projectiles par round. Si l'utilisateur subit plus de six attaques par projectiles au cours d'un même round, il peut choisir ceux qu'il tente d'esquiver.

Étreinte : L'effet de ce pouvoir dure un tour. Le personnage peut attaquer toute créature de son gabarit ou plus petite avec ses deux bras, à la place d'une arme ou d'un sort, à condition d'avoir les mains libres. Si son jet pour toucher réussit, il écrase la cible contre son torse, infligeant 2 à 16 points de dégâts. La victime a droit à un jet de protection contre les rayons mortels pour se soustraire à l'étreinte. En cas d'échec, le porteur peut maintenir sa prise, infligeant automatiquement 2 à 16 points de dégâts à chaque round.

Facultés de voleur (acuité auditive, crochetage, déplacement silencieux, désamorçage des pièges, détection des pièges, dissimulation dans l'ombre, escalade, pickpocket) : ces pouvoirs dupliquent les facultés de voleur usuelles. Lorsque le personnage active un tel pouvoir, il peut agir comme s'il était un voleur pendant la durée indiquée.

Acuité auditive : si la tentative réussit, le personnage parvient à identifier distinctement des voix ou des sons jusqu'à une distance de 36 m, réduite de moitié en cas d'obstacle physique (porte, rideau, etc.).

Crochetage : une seule tentative par serrure, aucun outillage nécessaire. Les serrures particulièrement complexes peuvent donner lieu à un malus de –10 % à –50 %.

Déplacement silencieux : l'action semble toujours réussie, mais seul le MD sait ce qu'il en est réellement.

Désamorçage des pièges : en cas d'échec, le piège se déclenche.

Dissimulation dans l'ombre : l'action semble toujours réussie, mais seul le MD sait ce qu'il en est réellement. Le personnage peut se déplacer en restant dissimulé, mais il se découvre obligatoirement dès qu'il attaque.

Escalade : s'applique à toutes les pentes raides (parois abruptes, murs, etc.). Chaque section de 30 m gravie donne lieu à un test. La vitesse de progression varie entre 60 cm et 6 m par round, selon la déclivité de la paroi et la présence ou non de prises (cavités, fissures, etc.).

Pickpocket : n'omettez pas de minorer les chances de 5 % pour chaque niveau ou dé de vie de la victime.

Flottabilité : ce pouvoir empêche le personnage de couler tant que son encombrement n'excède pas le poids indiqué. Il ne donne pas la possibilité de se déplacer librement sur un terrain mouvant. L'utilisateur peut étendre ce pouvoir à tout objet avec lequel il est en contact, comme un navire sur le point de sombrer. Si l'utilisateur commence à couler, il peut se débarrasser d'un ou plusieurs objets pour redescendre en deçà de la limite autorisée.

Forme gazeuse : en se concentrant, l'utilisateur adopte une forme gazeuse qui s'étend à tout son équipement, y compris la relique. Sous cette forme, il peut parcourir jusqu'à 108 m par tour. Les effets durent trois tours et ne peuvent être écourtés, hormis par *dissipation de la magie*. En revanche, l'utilisateur peut prolonger les effets sans se rematérialiser, en dépensant à nouveau le même nombre de points de pouvoirs.

Fouissement : le personnage peut rapidement creuser un passage dans la terre à mains nues. Sa vitesse de déplacement est de 18 m par round dans la terre meuble ou le sable, de 9 m par round dans la terre compacte et de 3 m par round dans la roche. Il ne peut pas traverser le métal. Le tunnel reste en place après son passage.

Guérison spontanée : la relique produit à la demande les effets du sort de clerc de niveau 6 *guérison totale*. Ce pouvoir annule les dégâts subis et les effets du poison, des maladies, de la paralysie, d'une malédiction, de la cécité ou d'une *débilité mentale*. Il faut être en contact physique avec la relique pour recourir à ce pouvoir. La relique peut être programmée pour que ce pouvoir se déclenche automatiquement un tour après que les points de vie de son possesseur tombent à 0.

Immunité contre l'absorption d'énergie : pendant la durée du pouvoir, le bénéficiaire est immunisé contre l'absorption de niveaux ou de dés de vie due aux attaques entraînant une perte d'énergie. Par contre, les éventuels dégâts physiques occasionnés par de telles attaques s'appliquent normalement.

Immunité contre la paralysie : pendant la durée du pouvoir, le bénéficiaire est immunisé contre toute forme de paralysie, y compris celle induite par le sort du même nom.

Immunité contre le poison : l'utilisateur (et lui seul) ne subit aucun dégât dû au poison et ne peut mourir de ses effets, qu'il soit magique ou naturel. Le poison ne pénètre tout simplement pas dans son organisme.

Immunité contre les attaques provoquant le vieillissement : pendant la durée du pouvoir, le bénéficiaire est immunisé contre toute attaque provoquant le vieillissement ou le flétrissement.

Immunité contre les maladies : pendant la durée du pouvoir, le bénéficiaire ne peut contracter aucune maladie.

Immunité contre les souffles : pendant la durée du pouvoir, le bénéficiaire ne peut être affecté par aucun souffle.

Mémorisation : si le porteur est un lanceur de sorts, il peut mémoriser pour un usage des sorts supplémentaires dont le total des niveaux n'excède pas la quantité indiquée. Il n'y a pas de limite au nombre de sorts supplémentaires, tant que la somme de leurs niveaux ne dépasse pas cette valeur. En revanche, ce pouvoir ne permet pas d'accroître le niveau d'autres sorts mémorisés ni de mémoriser des sorts inconnus.

Parade : le personnage est capable de bloquer les attaques dirigées contre lui, ce qui se traduit par un malus de 4 points aux jets pour toucher de ses adversaires au corps à corps. Ce pouvoir ne s'applique pas aux projectiles des armes de trait (comme les flèches), mais il s'applique aux armes de jet.

Pickpocket : voir « Facultés de voleur ».

Piège de vie : une relique ne peut cumuler ce pouvoir avec *abri* ou avec *stockage*. Lorsque le personnage touche une créature avec la relique tout en prononçant le mot de commande adéquat, la cible doit réussir un jet de protection contre les sorts ou être aspirée à l'intérieur de la relique avec tout son équipement. La relique ne peut contenir qu'une seule créature à la fois ; tout occupant antérieur se retrouve éjecté et remplacé par la nouvelle victime. Une créature prise au piège reste indéfiniment en vie, sans vieillir, pendant sa détention. Elle n'est ni visible ni audible, mais il est possible de communiquer avec elle par un sort de *télépathie* ou d'*ESP*.

Pistage : le personnage peut suivre à la trace une créature jusqu'à 24 heures après son passage. Les chances de succès diffèrent selon qu'il s'agit d'un pistage en intérieur ou en extérieur. Le test pour déterminer si le personnage perd la trace doit être renouvelé tous les 800 mètres en extérieur, ou tous les 72 m en intérieur. Ce pistage magique n'est pas compromis par les intempéries, les obstacles ou l'effacement délibéré des traces.

Pose de piège : à condition de disposer du matériel adéquat, le personnage pose un piège non magique qu'un voleur peut désamorcer. Il a le choix entre trois types de pièges : un piège qui inflige 1 à 6 dés de dégâts, un autre qui immobilise la victime et un dernier qui combine les deux, immobilisant et infligeant 1 à 3 dés de dégâts. Le pourcentage indiqué donne la probabilité de fonctionnement correct. En cas d'échec, le piège ne se déclenchera pas et tout voleur pourra le désamorcer automatiquement (sans lancer les dés).

Protection contre la détection magique : le personnage et son équipement ne peuvent être détectés par aucun moyen magique. Ils ne luiront pas sous l'effet d'un sort de *détection de la magie*.

Protection majeure contre les créatures : les effets sont les mêmes que ceux du pouvoir *protection totale contre les créatures*, si ce n'est que seules les créatures ayant 15 DV ou moins sont arrêtées.

Protection mineure contre les créatures : les effets sont les mêmes que ceux de *protection totale contre les créatures*, si ce n'est que seules les créatures ayant 5 DV ou moins sont arrêtées.

Protection moyenne contre les créatures : les effets sont les mêmes que ceux du pouvoir *protection totale contre les créatures*, si ce n'est que seules les créatures ayant 10 DV ou moins sont arrêtées.

Protection totale contre les créatures : aucune créature ne peut imposer le moindre contact physique au personnage. Morsures et coups de griffes sont totalement bloqués. Les armes, les sorts et toutes les autres attaques n'impliquant pas de contact physique direct ne sont pas concernées.

Rayon d'antimagie : l'effet est identique à celui qui émane de l'œil central d'un spectateur. Le porteur de la relique produit un jet de lumière argentée long de 20 m et large de 3 m. En se concentrant, il peut maintenir ce rayon pendant un tour. Toute magie à l'intérieur devient inopérante. Les objets magiques et les sorts retrouvent leur comportement normal dès qu'ils sortent du faisceau.

Rayons X : ce pouvoir ne peut être activé qu'une fois par heure au maximum. La vision du bénéficiaire traverse tous les matériaux non métalliques jusqu'à une distance de neuf mètres. Il peut ainsi scanner jusqu'à 36 m² par tour.

Régénération : le personnage regagne les points de vie perdus à raison de 3 pv par round. Ce pouvoir dure un tour, et cesse de fonctionner si les points de vie de l'utilisateur tombent à 0.

Réparation d'objets normaux : le personnage peut réparer de manière permanente un ou plusieurs objets non magiques ayant subi des dégradations, les ramenant à l'état neuf. Tous les morceaux cassés doivent être replacés dans leur agencement d'origine pour que la réparation s'opère. Ce pouvoir permet de réparer un nombre illimité d'objets tant que leur poids total n'excède pas 1 000 po, mais il est impuissant à réparer un objet, même unique, dont le poids est supérieur. La réparation ne confère aucune aura magique à l'objet.

Réparation d'un objet magique permanent : ce pouvoir est identique au pouvoir *Réparation d'un objet magique temporaire* si ce n'est que tout objet magique façonné par un mortel peut être réparé. Il est sans effet sur les reliques.

Réparation d'un objet magique temporaire : le personnage peut réparer de manière permanente un objet magique temporaire ayant subi des dégradations (tel qu'une baguette endommagée par le feu ou l'acide), y compris en cas de rupture totale. Tous les morceaux cassés doivent être replacés dans leur agencement d'origine pour que ce pouvoir opère. En outre, il est sans effet sur les objets magiques permanents (comme les épées ou les boucliers).

Répulsion d'insectes : comme pour la potion du même nom, les « insectes » désignent ici toutes les espèces d'arachnides, d'hexapodes ou de myriapodes. Aucun insecte normal ne peut toucher le porteur, et les insectes géants l'ignoreront également à moins de réussir un jet de protection contre les sorts. Ce pouvoir confère en outre un bonus de +4 à tous les jets de protection contre les attaques d'insectes invoqués ou contrôlés par la magie.

Réunion : les effets sont identiques à ceux de la potion du même nom. Jusqu'à sept créatures peuvent fusionner avec le porteur consentant. Elles peuvent quitter et réintégrer la forme commune à volonté, tant que l'utilisateur le permet.

Sécurité : ce pouvoir a les mêmes effets qu'une *bourse de sécurité*. Le personnage peut piéger jusqu'à cinq objets lui appartenant. Si l'un d'eux est subtilisé sans son consentement, l'objet se met à crier « On me vole ! », sans s'arrêter pendant une heure ou jusqu'à ce que le propriétaire lui commande de se taire. Le cri est audible jusqu'à 36 m.

Sérénité : le personnage apaise jusqu'à 40 DV de créatures dans un rayon de 36 m. Aucun jet de protection n'est requis ; le MD effectue immédiatement un jet de réaction pour toutes les créatures dans la zone d'effet, avec un bonus de +4 au résultat de 2d6.

Souffle acide : le personnage exhale un jet d'acide long de 9 m et large de 1,50 m, infligeant des dégâts égaux à ses points de vie actuels. Les victimes ont droit à un jet de

protection contre les souffles pour n'en subir que la moitié. L'acide s'évapore en un round. Chaque souffle consomme le nombre de points de pouvoir indiqué.

Souffle de feu : le personnage exhale un cône de feu long de 9 m et large de 3 m, infligeant des dégâts égaux à ses points de vie actuels. Les victimes ont droit à un jet de protection contre les souffles pour n'en subir que la moitié. Chaque souffle consomme le nombre de points de pouvoir indiqué.

Souffle de gaz empoisonné : le personnage exhale un nuage de gaz empoisonné qui se répand dans une sphère de 6 m de diamètre. Les créatures à l'intérieur périssent à moins de réussir un jet de protection contre les souffles. L'utilisateur est immunisé. Le nuage reste en place durant trois rounds entiers, à moins d'être déplacé ou dispersé par des vents magiques. Chaque souffle consomme le nombre de points de pouvoir indiqué.

Souffle de glace : le personnage exhale un cône givrant long de 9 m et large de 3 m, infligeant des dégâts égaux à ses points de vie actuels. Les victimes ont droit à un jet de protection contre les souffles pour n'en subir que la moitié. Chaque souffle consomme le nombre de points de pouvoir indiqué.

Souveraineté : ce pouvoir a les mêmes effets qu'un *bâtonnet de suzeraineté*. S'il exhibe la relique lorsqu'il se déplace dans son domaine, le personnage bénéficie d'un bonus à tous les tirages de niveau de confiance, ce bonus variant selon la proportion des habitants qui la contemplent.

01-50 %	+10	91-99 %	+40
51-75 %	+20	100 %	+50
76-90 %	+30		

Le coût en points de pouvoir doit être dépensé pour chaque domaine visité.

Stockage : une relique ne peut cumuler ce pouvoir avec *abri* ou avec *piège de vie*. La relique fonctionne comme un *sac de contenance*. En outre, une simple commande vocale permet de téléporter à l'intérieur tout objet en la possession de l'utilisateur pour le « stocker ». Les créatures ne peuvent être stockées ainsi, pas plus que les objets au contact d'un tiers. Le pouvoir dure 6 heures, mais il peut être prolongé en dépensant à nouveau les points de pouvoir. Le possesseur (et lui seul) peut ordonner la libération de tout ou partie des objets à tout instant. Tous les objets restant stockés à l'expiration du délai sont automatiquement désintégrés (pas de jet de protection).

Vade retro : les effets sont identiques à ceux du pouvoir de clerc du même nom.

Victoire : les effets de ce pouvoir sont identiques à ceux d'un *bâtonnet de victoire*. Les batailles sourient souvent au possesseur de la relique. Appliquez les modificateurs ci-dessous au système de la machine de guerre. Ce pouvoir ne peut être sollicité qu'une fois par bataille.

1. Bonus de +25 au tirage des résultats du combat.
2. Si la différence des résultats du combat est supérieure à 101 en faveur de l'ennemi, utilisez la ligne 91-100, ce qui limite les pertes subies.

Voyage interplanaire : ce pouvoir permet à l'utilisateur et à tout son équipement de passer d'un plan à un autre qui lui est adjacent. Aucune autre créature ne peut être transportée.

TABLE 3 : EFFETS NÉFASTES

Sélectionnez les handicaps et les pénalités dans les listes qui suivent. Ces effets, bien que résolument néfastes pour le possesseur de la relique, doivent aussi contribuer d'une manière ou d'une autre à la réalisation des objectifs de la relique, ou être cohérents avec sa sphère de pouvoir.

Sauf mention contraire, les effets néfastes n'autorisent aucun jet de protection. N'oubliez pas que les handicaps sont permanents, tandis que les pénalités peuvent être *dissipées*.

Lorsqu'un effet néfaste induit une altération de la personnalité du personnage (émergence de nouveaux désirs, désordres mentaux, voire possession par un autre esprit), expliquez en privé la situation au joueur et demandez-lui de continuer à jouer son personnage en tenant compte de cette aliénation. Alternativement, faites-en (provisoirement ou définitivement, selon les cas) un PNJ que vous jouerez vous-même.

Les effets qui suivent ne sont souvent décrits que sous forme de principes généraux ; ce sont de simples suggestions qui restent à développer. Apportez-y toutes les précisions utiles. Par exemple, un malus aux jets pour toucher pourrait ne s'appliquer qu'à une catégorie d'armes bien précise. La perte partielle ou totale de la capacité à lancer des sorts pourrait être restreinte à un sort ou à une famille en particulier. Ainsi, une « perte de cinq niveaux de sorts » pourrait concerner tous les sorts, ceux du premier niveau seulement, ou encore uniquement les sorts défensifs.

Vous pouvez conditionner le déclenchement d'une pénalité ou d'un handicap à un évènement futur prédéterminé ou aléatoire. Ce « déclencheur » peut être de toute nature : la première activation d'un des pouvoirs, la présence de la relique en un lieu précis, une date donnée, ou toute autre circonstance de votre choix. N'hésitez pas à modifier tout ou partie des effets néfastes à votre guise, ou à en ajouter d'autres de votre cru.

3A. EFFETS ÉLIGIBLES EN TANT QUE HANDICAPS UNIQUEMENT

Autodétermination : la relique est une entité immortelle, ou bien elle en contient une. Cette entité se révolte aléatoirement ou à l'occurrence d'un évènement prédéterminé. Elle peut alors soit prendre le contrôle du personnage pour une période de 4 à 24 jours, soit le tuer, soit encore l'emporter avec elle et l'asservir pour un temps.

Coûts de fonctionnement : la magie d'activation des pouvoirs de la relique consomme une fraction des trésors du personnage. Ceux-ci (qui incluent les objets magiques, les revenus des domaines, etc.) ne peuvent être ni protégés ni récupérés. La proportion de trésors consommés varie entre 1 % et 50 %. Ce coût peut être prélevé à chaque activation d'un pouvoir (spécifique ou non), ou uniquement à la première utilisation de la relique.

Coûts de rechargement : la relique ne se recharge pas de manière autonome, mais doit être alimentée par une source de pouvoir externe. Il peut s'agir de trésors ou d'objets magiques (spécifiques ou non), d'une ou plusieurs créatures, etc.

Destin funeste (reliques majeures uniquement) : lorsque le destin funeste frappe un personnage, celui-ci est définitivement retiré du jeu. Alternativement, vous pouvez décider qu'un certain nombre de *souhaits* ou une expédition de tiers dans un plan extérieur permettent de retrouver la victime.

Le destin funeste peut revêtir de multiples formes, mais toutes sont inéluctables. L'enveloppe corporelle du personnage peut ou non disparaître, de même que son équipement. Si le corps subsiste, une autre force vitale peut en prendre possession, éventuellement à l'instant même où le destin funeste s'abat. Une telle force peut aussi bien être bienveillante qu'hostile, sournoise, vengeresse, ou simplement indifférente.

Handicap physique : le personnage perd le plein usage d'un membre. S'il s'agit d'un membre supérieur, il ne pourra plus combattre avec ce membre que comme si son niveau était réduit de moitié. S'il s'agit d'un membre inférieur, sa vitesse de déplacement est réduite de moitié.

Perturbation magique (ne convient pas à la sphère de l'Énergie) : le personnage s'expose à un risque d'échec chaque fois qu'il lance un sort ou actionne un objet magique nécessitant un mot de commande. Ce risque va de 10 % à 80 % selon la magnitude de la relique. Le sort ou la charge est alors perdu, ce qui peut se traduire aussi bien par une simple absence d'effet que par un raté spectaculaire.

3B. EFFETS ÉLIGIBLES EN TANT QUE PÉNALITÉS UNIQUEMENT

Abattement : le personnage s'assoit subitement et cesse toute activité, incapable de réagir à aucun stimulus extérieur, même si sa vie est menacée. Ce trouble dure entre 2 et 20 jours.

Amnésie : l'utilisateur oublie instantanément un ou plusieurs sorts mémorisés, comme s'ils avaient été lancés. La quantité et le niveau des sorts perdus dépendent de la magnitude de la relique.

Blessure : chaque fois qu'un pouvoir spécifique est activé, le personnage perd 1 à 20 points de vie, soit temporairement, soit définitivement.

Dysfonctionnement : un des pouvoirs de

la relique fonctionne anormalement, partiellement ou pas du tout.

Effet de sort : la relique déclenche un pouvoir directement contre l'utilisateur ou à proximité. Cette pénalité, la plus courante de toutes, peut se manifester par un effet récurrent ou aléatoire, mais toujours néfaste pour la cible. Son déclenchement ne consomme pas de point de pouvoir, car il ne s'agit que de la répercussion d'une utilisation (supposée) impropre de la relique. Choisissez le pouvoir parmi les catégories suivantes :

A1, A3, A4 : directement contre le personnage
C1, C2, C3 : à proximité du personnage, de manière à lui nuire
D4, D5 : autour du personnage, de manière à lui nuire

Les pouvoirs des catégories C et D n'ont pas tous un effet directement nuisible, aussi limitez-vous à ceux qui présentent un danger potentiel. Les monstres créés par ces pouvoirs peuvent soit attaquer immédiatement, soit effectuer un test de réaction (éventuellement avec une pénalité). Ils ne sont pas sous le contrôle du personnage (mais peuvent être sous celui d'un ennemi).

Si le descriptif du pouvoir mentionne un jet de protection pour résister à ses effets, permettez au personnage d'en bénéficier, à moins que la description de la relique n'indique le contraire.

Forme gazeuse : l'utilisateur se transforme involontairement en un nuage de gaz. Jusqu'à ce qu'il recouvre son aspect normal, il ne peut plus entreprendre aucune action hormis se déplacer. Son équipement n'est pas transformé avec lui.

Mission : le personnage se met soudain en tête qu'il doit sans délai accomplir une tâche précise pour lui-même, pour un tiers (qui, comme par hasard, se trouve souvent fort loin) ou pour un Immortel. Il peut alors soit se mettre immédiatement en route, soit tenter d'enrôler des renforts. La pénalité s'achève en cas de succès de la mission, mais pas en cas de démenti du supposé bénéficiaire. Les sorts d'*accomplissement religieux* ou *magique* sont sans effet.

Monomanie : le personnage est soudain pris d'une obsession (comme manger des fourmis, voler, aller quelque part, voir quelque chose). Dès lors, il y consacrera toute son énergie. Il mettra tous les moyens en œuvre pour assouvir cette pulsion, et se défendra si on tente de l'en empêcher. Une fois parvenu à ses fins, il retrouvera son état normal.

Mort : les points de vie de l'utilisateur sont immédiatement réduits à 0.

Paranoïa (ne convient pas à la sphère de la Pensée) : le personnage considère soudain toutes les créatures dans un rayon de 18 m comme ses ennemis, et agit en conséquence. S'il pense pouvoir les vaincre immédiatement, il passe à l'attaque, ne s'arrêtant qu'une fois que tous ses supposés ennemis sont morts, se rendent ou s'enfuient. S'il les juge trop dangereux pour un tel assaut frontal, il peut battre en retraite ou s'enfuir, pour les pourchasser impitoyablement par la suite. Seul un sort de *guérison totale* ou de *dissipation de la magie* peut le ramener à la raison même si, par ailleurs, un sort de *charme* peut manifestement arranger la situation pour un temps.

Piège de vie : le personnage et tout son équipement sont immédiatement aspirés à l'intérieur de la relique. Simultanément, le prisonnier précédent (souvent quelque créature extrêmement dangereuse et belliqueuse) s'en retrouve expulsé. Le personnage restera prisonnier jusqu'à ce que quelqu'un découvre comment activer le piège de vie (ou l'actionne involontairement).

3 C. EFFETS ÉLIGIBLES EN TANT QUE HANDICAPS OU PÉNALITÉS

Lorsqu'un effet néfaste est caractérisé par une valeur chiffrée à déterminer dans une plage donnée, faites votre choix en tenant compte de la magnitude de la relique et de la nature de l'effet (handicap ou pénalité).

Altération du comportement ou de l'état d'esprit : le personnage (ainsi éventuellement qu'un tiers à proximité) devient agressif, bavard, bruyant, dédaigneux, dispendieux, excessivement honnête ou malhonnête, grossier, indiscret, intolérant, malicieux, maniaque, négligé, pacifiste, paresseux, pingre, pleutre, prosélyte, querelleur ou encore suspicieux.

Antimagie : cet effet néfaste est efficace à 100 % dans un rayon de trois mètres. Il ne désactive pas la relique elle-même, mais une fois qu'il est déclenché, plus aucun pouvoir n'est utilisable, y compris les pouvoirs bénéfiques comme les soins magiques. Il est impossible de révoquer ou d'atténuer cet effet hormis grâce à un *souhait* ou à un autre procédé que vous prendrez soin d'inventer (qui peut aller du plongeon dans un bain d'eau glacée à la combustion).

Avidité : un PNJ témoin d'une manifestation de la relique est pris du désir irrépressible de se l'approprier. Il attaque son possesseur sur-le-champ ou après avoir fomenté un plan contre lui.

Changement d'alignement : l'alignement du personnage (et par conséquent son comportement) est altéré dans un sens favorisant les objectifs de la relique ou de sa sphère de pouvoir. Lorsque vous allouez cet effet néfaste à une relique, prévoyez deux alignements : celui qui sera imposé par défaut au personnage, et un second qui lui sera imposé si son alignement initial est déjà le même que le premier choisi.

Changement de taille : les effets sont similaires à ceux du pouvoir *contrôle de la taille* (D2), mais le personnage ne les maîtrise pas. À tout instant, ou bien uniquement lorsqu'il fait appel à un pouvoir spécifique, il peut se mettre à grandir jusqu'à 5 m de haut ou à rapetisser jusqu'à 10 cm, et ce, de manière rapide ou progressive.

Dégâts : le personnage, ainsi éventuellement que des tiers à proximité, subissent des dégâts (fixes ou aléatoires), soit génériques, soit issus des pouvoirs de la relique (feu, froid, etc.).

Destruction de la magie : hormis la relique, tous les objets magiques touchés par le personnage perdent leurs pouvoirs de manière permanente. Ils ont une chance de résister comme s'ils étaient soumis à une *dissipation au toucher* (voir la section « Dissipation de la magie »).

Émission de gaz : la relique diffuse un nuage de gaz dont le volume est proportionnel à sa magnitude (cube de 3 m, 6 m, 9 m ou 12 m d'arête). Quiconque se trouve à l'intérieur doit réussir un jet de protection contre le poison (avec une pénalité de –1 à –12, selon la magnitude) ou en subir les effets (poison, corrosion, paralysie, perte d'énergie, métamorphose, etc.).

Fuite éthérée : le personnage risque de devenir inopinément éthéré chaque fois qu'il fait face à un danger. S'il n'a pas la possibilité de voyager entre les plans, il se retrouve alors prisonnier du Plan éthéré jusqu'à ce qu'un tiers le délivre. Il est possible que des créatures éthérées soient attirées par ce nouvel arrivant. En général, la relique n'accompagne pas l'utilisateur dans l'éther.

Magie affaiblie : les sorts offensifs lancés par le personnage infligent des dégâts amoindris (de –1 à –3 points par dé de dégâts, avec un minimum de 1 point par dé). Les sorts qui ne provoquent pas de dégâts directs sont affaiblis d'une autre manière (les victimes pourraient par exemple bénéficier d'un bonus à leurs jets de protection).

Maladresse : chaque attaque (physique ou magique) portée par le personnage est soumise à un risque d'erreur (entre 10 et 50 %). Attendez que le joueur annonce le résultat de son attaque avant de lui révéler que son personnage, victime d'une maladresse, s'est blessé lui-même. Il a droit à un jet de protection si l'attaque en autorise un. Quiconque se *charme* lui-même devient très imbu de sa personne jusqu'à ce que le sort expire ou soit dissipé.

Malus à la classe d'armure : la CA du personnage subit une pénalité allant de +1 à +10. Cette pénalité se cumule avec tout autre ajustement.

Malus à la portée : le personnage voit la portée de ses sorts ou de ses attaques à distance réduite d'un certain nombre de mètres.

Malus aux caractéristiques : les scores d'une ou plusieurs caractéristiques du personnage baissent de 1 à 6 points chacun.

Malus aux dégâts : les dégâts infligés par le personnage lorsqu'il réussit une attaque sont minorés de 2 à 12 points. Toute attaque réussie inflige néanmoins un minimum de 1 point de dégâts.

Malus aux jets de protection : le personnage subit soit une pénalité de –1 à –6 à tous ses jets de protection, soit une pénalité de –1 à –12 à un des cinq types de JP.

Malus aux jets pour toucher : le personnage subit une pénalité de –1 à –10 à tous ses jets pour toucher.

Malus aux points de vie : les points de vie du personnage sont réduits de 1 à 3 par dé de vie.

Mutation : une ou plusieurs parties du corps du personnage se transforment brusquement ou petit à petit. Les parties du corps atteintes doivent avoir un lien avec les pouvoirs de la relique ou avec ses desseins. Par exemple, une relique qui offre le pouvoir d'acuité auditive pourra faire grandir les oreilles de l'utilisateur.

Nécrose : une ou plusieurs parties du corps du personnage s'infectent progressivement ou subitement. En l'absence de soins, elles pourrissent et finissent par se détacher du corps.

Obsession : l'esprit du personnage est hanté par une phobie (peur de la magie, d'un monstre, d'un personnage, d'une espèce demi-humaine ou humanoïde, etc.) ou par un objectif obsessionnel (la réalisation d'un projet, l'extermination d'une espèce de monstres ou des représentants d'un alignement donné, etc.).

Perte d'énergie : le personnage perd 1 à 8 niveaux d'expérience ou une fraction de son total de points d'expérience (10 à 60 %).

Répulsion : le personnage voit tous ses amis se détourner de lui progressivement ou subitement, soit à la suite d'une altération de son apparence, soit sans raison identifiable.

Transformation : le personnage se transforme progressivement ou subitement en monstre. Il en acquiert d'abord les attitudes caractéristiques avant de se transformer physiquement. Par exemple, en cas de transformation en grenouille, la victime commencera par prendre plaisir à nager, à gober des mouches et à pousser des coassements.

Trous de mémoire : le personnage perd la capacité de mémoriser certains sorts, une certaine quantité de niveaux de sorts, ou tous les sorts d'un niveau donné. Les sorts déjà mémorisés ne sont pas affectés.

Vieillissement : le personnage, ainsi éventuellement que des tiers à proximité, vieillit ou rajeunit d'un nombre d'années qui peut être aléatoire ou dépendre (selon une règle de votre choix) du coût du dernier pouvoir activé.

Vulnérabilité accrue aux attaques magiques : le personnage subit des dégâts supplémentaires lorsqu'il est frappé par un sort. Vous pouvez aussi limiter cet effet à une catégorie de sorts (sorts de feu, de froid, de *foudre*).

Vulnérabilité accrue aux attaques physiques : le personnage subit des dégâts supplémentaires lorsqu'il est atteint par une attaque physique. Vous pouvez aussi limiter cet effet à un type d'attaque particulier.

Reliques célèbres

Cette section décrit en détail plusieurs reliques célèbres. Toutes respectent les règles ci-dessus et s'inspirent de mythes, de légendes ou d'ouvrages littéraires. Vous êtes bien entendu libre de modifier tout ou partie de leurs pouvoirs ; c'est même recommandé si vos joueurs ont eu accès à ce livret. L'espace libre qui suit la description de chaque relique permet de consigner vos modifications éventuelles.

Avant d'introduire une relique dans une campagne, veillez à faire circuler des rumeurs ou des légendes sur son existence. La description de chaque relique est précédée d'un paragraphe introductif qui fournit des informations d'ordre général, et que vous pourrez lire aux joueurs. Vous pouvez étoffer ces récits, tout comme vous pouvez résolument les ignorer et y substituer les vôtres.

Pour de plus amples informations sur les mythes et légendes dont s'inspire ce chapitre, référez-vous à la bibliographie « grand public » ci-dessous. Vous y trouverez matière à concevoir d'autres reliques. Adressez-vous à votre libraire préféré.

Standard Dictionary of Folklore, Mythology, and Legend de Maria Leach et Jérôme Fried (jamais traduit en français)

Gods and Heroes de Gustav Schwab (jamais traduit en français)

Le Rameau d'or de Sir James G. Frazer

The Meridian Handbook of Classical Mythology d'Edward Tripp (jamais traduit en français)

La Mythologie : ses dieux, ses héros, ses légendes d'Edith Hamilton

Le Larousse des mythologies du monde de Fernand Comte

ANTHOLOGIE DE SSU-MA

Il est dit que Ssu-Ma, le héros immortel, père de toute connaissance écrite, éleva l'humanité du chaos barbare où elle végétait vers la civilisation. Il est dit aussi que sa fabuleuse encyclopédie puise tous les savoirs à partir de la substance de l'air, ce qui la rend à même de fournir des informations sur tout ce qui existe.

Description : un livre énorme, long de presque 1,50 m pour une épaisseur de près de 30 cm dont plus d'un centimètre pour chacune des couvertures avant et arrière, vierges de toute inscription et maintenues entre elles par un fermoir à serrure.

Magnitude : relique inférieure.

Pouvoirs maximaux : A×3, B×2, C×2, D×4

Sphère : Pensée (voleur, air)

Pouvoirs suggérés (250 PP) :

A2	Débilité mentale	40
B2	Mythomancie	70
B2	Cartographie	55
C2	Réparation d'objets normaux	10
C3	Crochetage, 70 %	25
D2	Mémorisation, + 5 niveaux de sorts	50

Activation : La serrure de l'Anthologie ne peut être ouverte par magie, et les tentatives de crochetage subissent une pénalité de –50 %. Quiconque échoue à la crocheter, ne serait-ce qu'une fois, ne peut plus jamais y parvenir. Le contenu de l'ouvrage ne peut être consulté qu'après ouverture du livre et de sa serrure. La première page fait office de table des matières : elle liste tous les pouvoirs, leur coût en PP, leur numéro de page, les instructions d'utilisation et les mots de commande associés. Le texte est compréhensible par n'importe qui.

Utilisation des pouvoirs : le texte explique à l'utilisateur comment s'approprier les pouvoirs de l'Anthologie par extraction de sa puissance. Les pages ne peuvent pas servir de support matériel à l'utilisation des pouvoirs (par exemple pour le pouvoir de cartographie).

Handicaps suggérés (2) :

1. À la première utilisation : le score de Force du personnage diminue de 6 points.
2. Mutation : le personnage devient bossu. Cette difformité s'assortit d'un malus de 4 points à la CA et aux jets pour toucher.

Pénalités suggérées (3) :

1. Forme gazeuse involontaire.
2. Trous de mémoire : le personnage oublie soudain tous les sorts de niveau 1 mémorisés.
3. Mission : le personnage est brusquement pris du besoin compulsif de cartographier un niveau entier d'un donjon voisin en s'aidant du grimoire. Pour mener sa tâche à bien, il commence immédiatement à monter une expédition qui partira sous trois jours. Les effets de ce handicap cessent dès que le plan est achevé.

Sources : *Mémoires historiques* de Sima Qian (autres transcriptions : Se Ma T'sien, Sseu-ma Tsien).

Pour en savoir plus : le *Shiji* (mémoires historiques), principal ouvrage écrit par Sima Qian (145-90 av. JC) est considéré comme le premier grand traité historique de la civilisation chinoise. Pour plus d'informations sur cet érudit, référez-vous à Sima Qian, *Mémoires historiques – vies de Chinois illustres*, traduction de Jacques Pimpaneau. Pour toute référence à la mythologie chinoise, consultez *Anthologie des mythes et légendes de la Chine ancienne* de Rémi Mathieu (Paris, Gallimard, col. Connaissance de l'Orient, 1989).

Notes personnelles :

ARMET DE VOLUND

Ce petit heaume ajusté au visage, muni d'une mentonnière et d'un ventail amovible, fut forgé par Wayland Smith, le légendaire armurier immortel. D'aucuns prétendent qu'il rend son porteur invulnérable à toute forme d'attaque.

Magnitude : relique inférieure.
Pouvoirs maximaux : A×3, B×3, C×2, D×3
Sphère : Matière (guerrier, terre)
Pouvoirs suggérés (225 PP) :

B3	Vol	25
D3	Invisibilité	20
D3	Immunité	100
D2	Bonus à la CA, –8	80

Activation : l'armet est inactif lors de sa découverte et le reste jusqu'à ce que son porteur terrasse un dragon grand ou colossal. Il peut recevoir de l'aide durant ce combat, mais il doit soit porter lui-même au moins la moitié des points de dégâts infligés au dragon, soit asséner le coup fatal.

Utilisation des pouvoirs : le personnage peut apprendre à se servir des pouvoirs de la relique auprès d'un de ses anciens possesseurs ou de manière empirique. Pour activer un pouvoir, il faut faire bouger la mentonnière, la visière ou toute autre pièce du casque et prononcer les paroles « Volund, protège-moi ! ».

Handicaps suggérés (2) :
1. À la première utilisation : les attaques de feu infligent au personnage des dégâts doublés (le feu dominant la terre) tant qu'il reste en possession de la relique.
2. À la troisième utilisation du pouvoir *immunité* : l'alignement du personnage devient loyal (neutre s'il était déjà loyal).

Pénalités suggérées (3 équiprobables) :
1. Un pouvoir de type A1 (d'une puissance de 50 PP ou moins) se déclenche contre le personnage.
2. Malus aux caractéristiques : le score d'Intelligence du personnage diminue de 4 points.
3. Réduction de moitié de la portée de tous les projectiles.

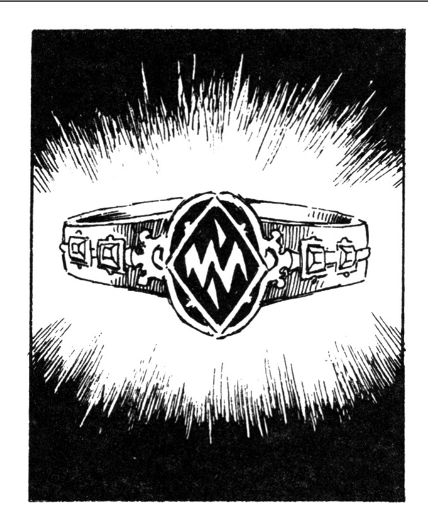
Sources : Angleterre, XIIe siècle et avant.

Pour en savoir plus : *L'épée de Weland* in *Puck, lutin de la colline*, de Rudyard Kipling (1906, traduction de Jacques Valette) ; *Kenilworth* de Sir Walter Scott (1821, traduction de Defauconpret) ; diverses informations sur le site de Wayland Smith's Cave (Angleterre, à proximité de Lambourn, Berkshire) ; voir également le mythe de Volund ou Volunder (roi des elfes et forgeron céleste) in *La Saga de Frithiof* (Scandinavie, XIIIe siècle).

Notes personnelles :

CEINTURE D'ARMIDA

Armida était autrefois une célèbre ensorceleuse qui vivait dans un pays lointain. Son oncle immortel, Idraote, lui confia cette ceinture pour l'aider à atteindre le sommet de son art. Toutefois, elle s'en servit pour séduire et dévoyer plusieurs paladins, engendrant confusion et discorde. En s'abaissant à mettre son pouvoir au service de méfaits indignes de son rang, Armida perdit toute chance d'accéder à l'immortalité. Sa ceinture, qui lui survécut, reste fidèle à son dessein d'inciter des magiciens à s'engager sur la voie du parangon (et si possible, de les aider à y parvenir). On prétend qu'Idraote n'a jamais cessé de veiller sur elle.



Description : une simple ceinture de cuir de taille humaine, qui s'adapte automatiquement au gabarit du porteur. Elle est estampée de symboles arcaniques qui décrivent ses pouvoirs et les mots de commande pour les activer, mais cette langue magique ancienne ne peut être déchiffrée que par un sort de *lecture de la magie* lancé par un magicien de niveau 30 ou plus.

Magnitude : relique mineure.
Pouvoirs maximaux : A×2, B×1, C×2, D×3
Sphère : Énergie (magicien, feu)
Pouvoirs suggérés (100 PP) :

A2	Charme-monstres	30
A2	Confusion	25
C2	Altération des odeurs	15
D2	Mémorisation, bonus 3 niv de sorts	30

Activation : la ceinture est active dès sa découverte.

Utilisation des pouvoirs : les pouvoirs sont activés par un mot de commande.

Handicap suggéré (1, à la première utilisation) : vulnérabilité accrue aux attaques physiques. Lorsque le personnage est blessé par une arme naturelle (griffure, morsure, etc.), il subit 1 à 10 points de dégâts supplémentaires. Les dégâts excédentaires diminuent de 1 point par tranche de 10 jours à compter de la perte de la relique, et sont donc réduits à zéro au bout de cent jours.

Pénalités suggérées (2) :
1. Lorsqu'il utilise un pouvoir d'attaque (*charme-monstres* ou *confusion*) contre une créature loyale ou neutre, le personnage est la cible d'un sort de *paralysie*. Il a droit à un jet de protection pour résister.
2. Changement de taille : la taille du personnage augmente ou diminue (équiprobable) de 50 %.

Sources : divers récits romancés inspirés de la première croisade (1096-1099) dans la littérature italienne.

Pour en savoir plus : l'épopée *Jérusalem libérée* (*Gerusalemme liberata*) de Torquato Tasso, dit Le Tasse (1581).

Notes personnelles :

CHAUDRON BOUILLONNANT D'HYMIR

Hymir, un géant immortel cabotin, créa cette relique afin de produire de grandes quantités d'une bière exceptionnelle pour son propre plaisir et celui de Thor et d'autres amis immortels. Toutefois, l'utilité de ce chaudron ne se limite pas à cette seule fonction.

Description : une simple bouilloire en fer noire, munie d'une anse, que rien ne distingue de celles qu'on trouve dans n'importe quelle cuisine. Elle mesure environ 45 cm de diamètre pour 30 cm de haut.

Magnitude : relique mineure.
Pouvoirs maximaux : A×2, B×1, C×2, D×3
Sphère : Temps (clerc, eau)
Pouvoirs suggérés (95 PP) :

A1	Empoisonnement*	40
B4	Stockage, 10 000 po	20
C1	Aquagenèse	20
C2	Altération des goûts	15

* Limité à un seul poison : l'alcool.

Activation : le chaudron est inactif lors de sa découverte. Pour l'activer, il faut le remplir d'eau et le porter au feu. Les pouvoirs deviennent alors lisibles dans les bulles qui remontent à la surface, grâce à un sort de *lecture de la magie*. Toutefois, il est impossible de reproduire exactement la saveur de la bière brassée par Hymir, à moins de l'avoir déjà goûtée.

Utilisation des pouvoirs : les pouvoirs sont actionnés par des mots de commande qu'il faut prononcer à moins de trois mètres de la relique. Leurs effets ne s'appliquent qu'au contenu du chaudron.

Handicap suggéré (1) : maladresse. Lorsque le personnage attaque avec une arme ou un sort, il a 1 chance sur 6 de commettre une maladresse.

Pénalité suggérée (1) : trous de mémoire. Effets variables :

Pour les lanceurs de sorts : oubli subit d'un sort de chaque niveau impair (un sort de

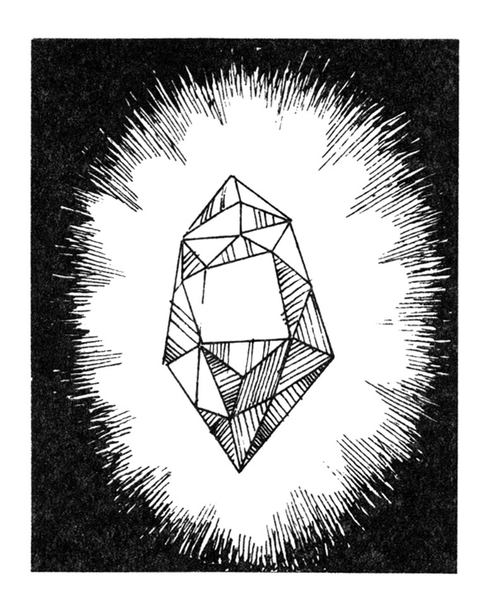
niveau 1, un de niveau 3, un de niveau 5, un de niveau 7 et un de niveau 9).

Pour les autres personnages : oubli du maniement d'une arme.

Sources : mythologie scandinave.

Pour en savoir plus : toutes les œuvres génériques se rapportant aux mythologies, et en particulier aux géants des légendes scandinaves (qui sont différents des géants de D&D). Hymir est une figure mineure qui n'apparaît que dans la geste de Thor et du serpent de Midgard.

Notes personnelles :



ÉCLAT DE SAKKRAD

Selon d'antiques légendes, l'humanité vit le jour au cœur d'un immense massif montagneux, si vaste que le soleil se levait au pied d'un de ses versants et se couchait au bord du versant opposé. Cette montagne reposait tout entière sur une unique émeraude fabuleuse appelée Sakkrad, dont l'éclat donnait au ciel son reflet azuré. Un jour, un djinn déroba une petite brisure de cette émeraude, pour ensuite disparaître de la surface de la terre. Nul ne revit jamais le fragment volé. Ce trésor est réputé détenir un pouvoir inimaginable. D'aucuns prétendent qu'il n'est pas destiné aux simples mortels, qui ne peuvent contrôler ses pouvoirs. Malgré ces mises en garde, de nombreux aventuriers aussi puissants que renommés partirent à sa recherche. Aucun n'a jamais reparu.

Description : un fragment de cristal azuré, de forme grossièrement hexagonale, long de 90 cm, aux arêtes tranchantes et aux pointes acérées.

Magnitude : relique majeure.

Pouvoirs maximaux : A×4, B×4, C×4, D×5

Sphère : Matière (guerrier, terre)

Pouvoirs suggérés (750 PP) :

A1	Désintégration	80
A2	Charme-masses	75
A4	Transformation d'objets	75
B2	Détection de la magie	15
B3	Voyage interplanaire	65
B3	Télékinésie	40
C1	Création de monstres	100
D1	Guérison spontanée	100
D2	Hétéromorphisme	100
D3	Chance	100

Activation : la relique est active dès sa découverte. Quiconque la touche acquiert immédiatement la connaissance des noms, des effets et des mots de commande de tous ses pouvoirs. Toutefois, toute cette connaissance est perdue dès que le contact physique est rompu.

Utilisation des pouvoirs : le personnage n'a qu'à prononcer le mot de commande associé à un pouvoir pour se l'approprier. Il le conserve jusqu'à ce qu'il l'active ou rompe le contact physique avec la relique.

Handicaps suggérés (4) : le premier handicap se manifeste à la première utilisation de l'Éclat, les autres, successivement, à chaque usage d'un pouvoir à 100 PP) :

1. Perturbation magique : le personnage a 25 % de risques d'échec chaque fois qu'il lance un sort ou prononce un mot de commande, hormis ceux activant l'Éclat.
2. Coûts de fonctionnement : le personnage perd 10 % de tous ses trésors (renouvelé à chaque activation d'un pouvoir à 100 PP).
3. Avidité : quiconque est témoin d'une utilisation visible d'un pouvoir de l'Éclat doit réussir un jet de protection contre les sorts avec un malus de –4 ou attaquer immédiatement le personnage pour s'approprier la relique.
4. Destin funeste : à partir du déclenchement de ce handicap, chaque activation d'un pouvoir à 100 PP induit un risque d'apparition d'un Immortel. Ce risque, initialement de 5 %, augmente de 2 points à chaque nouvelle utilisation d'un pouvoir à 100 PP. Lorsque l'Immortel apparaît, quiconque se trouve à portée de vue a le choix entre le contempler et détourner les yeux. Les créatures qui choisissent d'affronter cette vision doivent réussir un jet de protection contre les rayons mortels avec une pénalité de –10 ou périr. Celles qui essaient de détourner les yeux doivent effectuer un jet de protection contre les sorts. En cas de succès, elles sont indemnes. En cas d'échec, elles n'ont pas été assez vives pour se soustraire à l'apparition et doivent réussir un jet de protection contre les rayons mortels comme ci-dessus. Après un round, l'Immortel repart, emportant avec lui l'utilisateur et toutes ses possessions inertes, hormis l'Éclat. Celui-ci est téléporté dans une direction aléatoire, à une distance maximale de 15 000 km.

Pénalités suggérées (8 équiprobables, 20 % de risques à chaque activation d'un pouvoir) :

1. Une *boule de feu à retardement* apparaît à moins de trois mètres du personnage et explose après 1 à 4 rounds. Les victimes ont droit à un jet de protection, comme selon les règles.
2. Le personnage subit 40 points de dégâts.
3. Dysfonctionnement du pouvoir de *guérison spontanée*. À sa prochaine activation, il consomme les 100 PP usuels, mais ne restaure que 10 pv, ou bien un autre de ses effets curatifs (contre le poison, les maladies, etc.) échoue complètement.
4. Paranoïa.
5. Amnésie. L'utilisateur oublie soudain comment lancer des sorts (s'il en est capable) ou comment manier une arme. Cette pénalité dure de 2 à 20 jours et aucun jet de protection n'est autorisé.
6. Abattement. Le personnage bénéficie d'un jet de protection contre les sorts pour se soustraire à cet effet, mais avec une pénalité de –5.
7. Antimagie 100 %, rayon de 3 m émanant de la relique. Cette pénalité ne peut être annulée que par un *souhait* ou en lavant la relique dans l'eau du pôle Nord ou Sud.
8. Malus aux jets de protection : le personnage subit une pénalité de –8 à tous ses jets de protection contre les attaques de feu.

Sources : mythe de la création en Afrique du Nord.

Pour en savoir plus : cet objet s'inspire approximativement d'un mythe de la création largement répandu en Afrique et en Asie Mineure.

Notes personnelles :

ÉPOUSE D'ILMARINEN

Ilmarinen, le légendaire artisan immortel, fit jadis usage de ses immenses pouvoirs pour se doter d'une compagne entièrement faite d'or et d'argent, semblable à un golem de métal. Cependant, celle-ci se révéla tellement glaciale qu'il ne put même pas s'en approcher. Lorsqu'il accorda la liberté à sa création, il la pourvut de pouvoirs singuliers. Il est dit qu'elle réside désormais dans le lointain Nord, soit seule, soit en compagnie d'un nouveau maître.

Description : une statue en métal ayant les traits d'une femme ravissante, vêtue de draperies, forgée dans un alliage étincelant d'or et d'argent.

Profil : CA –20 ; pv 100 ; AT 1 pouvoir (voir ci-dessous) ; DE 27 m (9 m) ; AL N. L'Épouse n'attaque que par l'intermédiaire de ses pouvoirs.

Magnitude : relique mineure.

Pouvoirs maximaux : A×2, B×1, C×2, D×3

Sphère : Matière (guerrier, terre)

Pouvoirs suggérés (100 PP) :

A1	Souffle de glace	55
A1	Tempête de glace	45



Activation : la relique est toujours active.

Utilisation des pouvoirs : l'Épouse est capable de répondre dans toutes les langues et donnera la description de ses pouvoirs à quiconque la lui demandera (sauf ordre contraire de son maître). Toutefois, seul un mot de commande précis qui ne peut être révélé que par Ilmarinen lui-même (grâce à un sort de *communion* ou de *contact des plans extérieurs*), par un des anciens maîtres de la relique, ou par un sort de *souhait*, permet de la contrôler. Une fois ce mot de commande prononcé, l'Épouse obéira aux injonctions orales et mentales de son possesseur, mais c'est toujours elle-même qui actionnera ses pouvoirs, qui ne peuvent être transférés à son maître.

Handicap suggéré (1) : dès la prise de contrôle de la relique, le personnage s'aperçoit que l'Épouse ne peut se recharger par elle-même. Il lui faut pour cela ingurgiter de l'or ou de l'argent. Elle récupère 1 PP par 100 po de valeur absorbée.

Pénalité suggérée (1 ; une chance sur six d'occurrence à chaque utilisation d'un pouvoir) : plutôt que s'en prendre à la cible indiquée, l'Épouse dirige son attaque contre son maître, qui a droit à un jet de protection. Dès la deuxième manifestation de cette pénalité, devenu méfiant, il bénéficie d'un bonus de +4 à ce jet.

Sources : mythologie finnoise.

Pour en savoir plus : référez-vous au *Kalevala*, la grande épopée finnoise écrite par Elias Lönnrot à la fin du XIXe siècle.

Notes personnelles :

LANCE EXTERMINATRICE D'ORTNIT

Nul ne sait comment Ortnit (ou Hartnit) se procura cette arme redoutable, dont l'origine même reste un mystère. Grâce à elle, ce héros vainquit de nombreux géants, aussi est-elle supposée détenir de grands pouvoirs contre cette engeance. Finalement, Ortnit fut ignominieusement défait par un petit dragon blanc, ce qui semble étrange au regard de son pouvoir légendaire. La lance subsista, mais beaucoup répugnent à la manier, car on dit d'elle qu'elle apporte la mort à son porteur.

Description : une lance ciselée, entièrement revêtue d'une alliage métallique léger, qui ne peut être maniée que par un cavalier monté (2d6 points de dégâts de base).

Magnitude : relique mineure.

Pouvoirs maximaux : A×2, B×1, C×2, D×3

Sphère : Entropie (mort)

Pouvoirs suggérés (95 PP) :

Lance +5, +10 contre les géants		
	Compétence de l'arme : traduction	10
A3	Paralysie des monstres	35
D2	Esquive de tous les projectiles	50

Activation : le pouvoir de *paralysie des monstres* s'active lorsque la lance frappe pour la première fois une créature. Au même instant, le personnage sent qu'il est capable d'esquiver n'importe quel projectile. Par la pratique, il découvrira comment faire appel à ce second pouvoir (mais pas son coût d'utilisation).

Utilisation des pouvoirs : l'existence du pouvoir de *paralysie des monstres* est manifeste pour tout observateur, mais ne peut être contrôlé ; il s'active spontanément chaque fois que la lance frappe un monstre. La compétence de *traduction* est également spontanée ; le porteur constate simplement qu'il comprend toutes les langues sans effort lorsqu'il tient la lance. Le pouvoir d'*esquive* s'active automatiquement chaque fois que le personnage tente d'éviter un projectile.

Handicap suggéré (1) : l'utilisateur perd un tiers des trésors qu'il transporte chaque fois qu'il tue un monstre avec la lance.

Pénalité suggérée (1) : cette pénalité prend effet lorsqu'un monstre est frappé par la lance, mais le personnage peut ne s'en rende compte que bien plus tard. Pendant une journée entière, toutes les attaques (physiques et souffles) portées par des dragons lui infligeront le double de dégâts. Il a droit au jet de protection usuel contre les souffles, pour ne subir que les dégâts normaux en cas de réussite.

Sources : légendes germaniques.

Pour en savoir plus : *Heldenbücher* (les « Livres des héros »), une série de recueils de poèmes épiques de la littérature germanique du XIVe au XVIe siècle. Vous trouverez dans ces ouvrages (et dans d'autres) des références à Ortnit et son frère Wolfdietrich. La geste d'un autre héros germanique, Dietrich de Berne, s'inspire de Théodoric le Grand (roi des Ostrogoths, 455-526). La célèbre épopée *Chanson des Nibelungen* est une adaptation romancée de la saga scandinave *Volsunga*, agrémentée d'éléments caractéristiques des légendes germaniques.

Notes personnelles :

ŒIL FOUDROYANT D'HUMBABA

Il y a fort longtemps, un valeureux héros nommé Gilgamesh terrassa Humbaba, un monstre gigantesque. Après sa victoire, il arracha l'œil unique de la créature, dont le puissant Immortel Ninsun fit une relique. L'œil instilla progressivement en Gilgamesh le désir irrépressible d'accéder à l'immortalité, mais il échoua et périt. L'œil lui survécut, devenant symbole de mort et de destruction. On prétend qu'il confère à son possesseur les pouvoirs d'Humbaba, y compris ses attaques de souffle et son regard pétrifiant.

Description : un globe oculaire monstrueux, momifié, de 10 cm de diamètre, blanc rougeâtre avec une pupille noire, à la surface sillonnée de vaisseaux rouges et bleus.

Magnitude : relique inférieure.

Pouvoirs maximaux : A×3, B×2, C×2, D×3

Sphère : Énergie (magicien, feu)

Pouvoirs suggérés (190 PP) :

A1	Contamination	25
A1	Souffle de feu	60
A3	Transmutation de la pierre en chair	50
C3	Invocation du temps	55

Activation : l'œil est actif dès sa découverte, mais l'apprentissage de ses pouvoirs est ardu. Le personnage doit pour cela regarder le reflet de l'œil dans une surface réfléchissante (miroir, plan d'eau, etc.) tout en le soumettant à un sort d'*ESP* ou de *clairvoyance*. Au centre de ce reflet, il peut lire le nom d'un pouvoir et le mot de commande associé, à condition de comprendre la langue employée (ce qui requiert de recourir en parallèle à un sort de *lecture des idiomes étrangers*). Le pouvoir révélé change quotidiennement à minuit, de manière aléatoire, ce qui impose de nombreuses lectures avant de les connaître tous.

Utilisation des pouvoirs : l'œil ne confère pas ses pouvoirs à son possesseur, mais produit les effets lui-même. Un peu de pratique suffit pour le manipuler avec précision.

Handicap suggéré (1) : le personnage devient obnubilé par la perspective de l'immortalité. Il doit effectuer un jet de protection contre les sorts tous les dix jours avec une pénalité de –1 au premier jet, de –2 au deuxième, etc. Au premier échec, il doit choisir une des quatre voies conduisant à l'immortalité et commencer sa quête, négligeant dès lors toute autre activité.

Pénalités suggérées (2) :
Mutation : la tête du personnage quadruple de taille (devenant assez grande pour que la relique s'adapte à son orbite pour peu qu'elle soit vide). Cet effet n'est pas cumulatif.
Vieillissement : le personnage vieillit de 10 à 40 ans. Il n'a droit à aucun jet de protection, mais les effets peuvent être dissipés.
Sources : mythologie babylonienne.
Pour en savoir plus : l'*Épopée de Gilgamesh* (vers 2000 av. JC), autres références génériques sur les mythes, en particulier sumérien ou babylonien.
Notes personnelles :

ORBE DIAMANTIN DE TYCHÉ

Cet objet, semblable à une boule de cristal d'une taille inhabituelle (environ 45 cm de diamètre), diffuse une douce lueur laiteuse parcourue d'éclairs irisés. Il fut conçu par la puissante Tyché, une Immortelle qui, selon la légende, préside à la fortune et au destin de l'humanité. On prétend que cette relique très puissante, chaotique mais pas nécessairement maléfique, apporte la bonne fortune à son possesseur, du moins pour un temps…

Magnitude : relique supérieure.
Pouvoirs maximaux : A×4, B×3, C×3, D×4
Sphère : Pensée (voleur, air)
Pouvoirs suggérés (405 PP) :

A4	Pickpocket, 100 %	80
B1	Rayons X	80
B3	Forme gazeuse	30
B4	Stockage, 40 000 po	80
C2	Désamorçage des pièges, 75 %	60
D4	Confusion des alignements	15
D4	Dissimulation dans l'ombre, 70 %	60

Activation : la relique est active dès sa découverte. Le personnage ressent une sorte d'inspiration lorsqu'il regarde à travers l'Orbe. Il prend connaissance d'un pouvoir après chaque heure passée à la regarder fixement. Les pouvoirs sont dévoilés dans l'ordre de leur coût en PP, dans la limite d'un pouvoir par jour.
Utilisation des pouvoirs : lorsque le personnage fixe l'Orbe en se concentrant sur un pouvoir, il l'acquiert après 1 à 3 rounds.
Handicaps suggérés (3) :
1. À la première utilisation : perturbation magique. Le personnage a 10 % de risques d'échec chaque fois qu'il lance un sort ou active un objet magique qui requiert un mot de commande.
2. À la première utilisation du pouvoir *pickpocket* : l'alignement du personnage devient chaotique (neutre s'il était déjà chaotique).
3. Si l'objet est rempli à la limite de sa capacité de *stockage* : coûts de rechargement. La relique n'est plus capable de se recharger seule. Il faut lui sacrifier 100 po par PP à récupérer.

Pénalités suggérées : déclenchement d'un pouvoir totalement aléatoire à l'encontre du personnage, à tirer dans les pouvoirs de 50 PP ou moins des catégories A3, C3, D4 et D5.
Sources : mythologie grecque.
Pour en savoir plus : reportez-vous aux ouvrages traitant de mythologie grecque. Recherchez en particulier les références à la déesse de la chance ou de la bonne fortune.
Notes personnelles :

PEIGNE DES KORRIGANS

Un jour, neuf puissants elfes prirent comme emblème commun une créature sylvestre très rare, le korrigan. Couronnés de succès dans tous leurs actes mortels, ils reformèrent leur groupe une fois que tous eurent accédé à l'immortalité. Ensemble, ils conçurent cette relique dans le but d'aider d'autres elfes à atteindre à leur tour l'immortalité, sous condition que ceux-ci eussent toujours à l'esprit de personnifier le meilleur du peuple elfique. Les « Korrigans » acquirent une renommée fabuleuse lors de leur vie mortelle. Ils faisaient grand usage de sorts de métamorphose et de *rapidité* lors de leurs voyages et de leurs combats, et il est vraisemblable que le Peigne accorde des pouvoirs similaires.

Description : peigne à cheveux, long de 12 cm, aux dents fines, fabriqué dans un matériau osseux rosé.
Magnitude : relique inférieure.
Pouvoirs maximaux : A×3, B×3, C×2, D×3
Sphère : Énergie (magicien, feu)
Pouvoirs suggérés (215 PP) :

A1	Souffle de gaz empoisonné	50
B3	Rapidité	30
C1	Flamme	15
D1	Guérison des maladies	20
D1	Soins ultimes	35
D2	Autométamorphose	65

Activation : le Peigne est inactif lors de sa découverte. Il s'active s'il est placé dans le feu durant un tour entier, mais ne révèle pas ses pouvoirs. Ceux-ci sont communiqués télépathiquement par la suite, un par un dans l'ordre indiqué ci-dessus, chaque fois que le personnage gagne l'amitié d'un elfe (en lui prêtant de l'argent, lui prodiguant des soins, lui venant en aide lors d'un combat, etc.), dans la limite d'un nouveau pouvoir par jour.
Utilisation des pouvoirs : pour activer un pouvoir, le personnage doit pincer les dents du Peigne selon une séquence précise, produisant une petite mélodie presque inaudible.
Handicaps suggérés (2) :
1. À la première utilisation d'un pouvoir : le personnage commence à se transformer en elfe (de niveau 1). La métamorphose prend trois mois. Au bout de deux semaines, les premiers symptômes commencent à devenir apparents (animosité envers les nains, entre autres). La transformation s'interrompt si le personnage n'est plus en possession de la relique, mais le retour à la normale dure trois mois.
2. Perte d'énergie : le personnage perd trois niveaux d'expérience lorsqu'il a recours pour la première fois au *souffle de gaz empoisonné*.

Pénalités suggérées (3 ; 4 chances sur 6 pour la première, 1 chance sur 6 pour chacune des deux autres) :
1. Sort de *ralentissement* centré sur le personnage.
2. Sort d'*allométamorphose* qui transforme le personnage en aigle.
3. Pénalité à la mémorisation : le personnage se retrouve incapable de mémoriser les sorts du plus haut niveau auquel il a accès. Les effets sont cumulatifs s'ils ne sont pas annulés entre temps.

Sources : folklore breton.
Pour en savoir plus : divers ouvrages sur le folklore des îles Britanniques (Irlande, Écosse et pays de Galles), par exemple *Celtic Myth and Legend* de Charles Squire ; ouvrages consacrés à des thèmes proches (les fées, les druides de la Gaule antique, les *laminak* basques, les fées des fontaines). Consultez également le recueil *A field guide to the little people* de Nancy Arrowsmith (1977).
Notes personnelles :

PILEUS

Le Pileus (ou Pilleum) fut créé à l'image du bonnet phrygien, impérissable symbole d'émancipation. Saturnius, un célèbre mage et parangon immortel, le conçut pour apporter la liberté aux mortels asservis. On dit que son porteur restera libre à jamais et saura libérer quiconque souffre d'emprisonnement physique ou psychique.

Description : un simple bonnet rouge en laine qui s'ajuste automatiquement à son porteur. Celui-ci doit s'en coiffer pour avoir accès à ses pouvoirs.
Magnitude : relique mineure.
Pouvoirs maximaux : A×2, B×1, C×2, D×3
Sphère : Énergie (magicien, feu)
Pouvoirs suggérés (100 PP) :

B3	Porte dimensionnelle	25
C3	Ouverture	20
D1	Contre-paralysie	25
D3	Immunité contre la paralysie	30

Activation : la relique est inactive lors de sa découverte. Elle le reste jusqu'à ce que son possesseur s'en coiffe et libère un représentant de son espèce. Le lendemain, il reçoit en rêve la connaissance de tous les pouvoirs et des mots de commande associés.

Utilisation des pouvoirs : le Pileus produit ses effets soit sur son possesseur, soit sur une autre cible à portée, sur ordre mental de son possesseur.

Handicap suggéré (1) : répulsion. Sitôt après la première utilisation, le porteur développe lentement une aura répulsive invisible qui impose une pénalité de –3 aux jets de réaction de tous les personnages distants de moins de 9 m. Toutefois, sur un résultat « attaque », ils ne l'agressent pas, mais s'éloignent, écœurés. Sur tout autre résultat, un jet de protection peut leur permettre de surmonter leur dégoût, mais ce jet est entaché du même malus de –3 et doit être renouvelé après chaque heure passée en présence du porteur.

Pénalité suggérée (1) : nécrose. Une partie du corps du personnage s'infecte et se détache du corps au bout d'une heure. Les orteils sont affectés en premier (un par un), puis les doigts, les oreilles, le nez, les bras et enfin les jambes. Un sort de *guérison des maladies* lancé avant que le membre ne tombe permet de contrecarrer les effets de la pénalité jusqu'à la prochaine occurrence.

Sources : histoire romaine et française.

Pour en savoir plus : le bonnet phrygien est un symbole de liberté récurrent dans l'histoire. On coiffait les esclaves du pileus, un bonnet phrygien en feutre rouge, lors des cérémonies d'affranchissement. Ce couvre-chef était un accessoire familier dans l'Empire romain. Il fut repris à la Révolution française (1789-1799).

Notes personnelles :

PLUME D'IVOIRE DE MAÂT

Cette petite broche finement ouvragée fut sculptée par Maât, une puissante paladine. Cette mortelle aussi belle que talentueuse passa sa vie à défendre le bien contre le mal. On prétend que cet objet permet à son possesseur de marcher dans les pas de Maât, au service du bien, de la loi et de la justice.

Description : une plume longue de 8 cm, sculptée dans le plus bel ivoire.

Magnitude : relique supérieure.

Pouvoirs maximaux : A×4, B×3, C×3, D×4

Sphère : Matière (guerrier, terre)

Pouvoirs suggérés (490 PP) :

A1	Dissipation du mal	40
A2	Quête magique	50
A4	Lumière éternelle	35
A4	Vade retro comme un clerc niv. 24	70
B1	Détection des mensonges	50
B2	Perception des alignements	20
B2	Aide à la décision	45
C2	Purification de l'eau et des aliments	10
C2	Réparation d'objets normaux	10
D1	Apaisement	10
D2	Bonus aux jets de protection, +4	50
D3	Immunité contre les maladies	20
D3	Immunité contre l'absorption d'énergie	80

Activation : la Plume est active dès sa découverte. Tout paladin ou chevalier d'alignement loyal acquiert instantanément la pleine connaissance des pouvoirs par télépathie. Tout autre utilisateur potentiel doit recourir à un sort de *communion* ou de *contact des plans extérieurs* afin d'implorer Maât de lui accorder cette connaissance.

Utilisation des pouvoirs : chaque pouvoir s'active mentalement par un simple mot de commande.

Handicaps suggérés (3) :

1. À la première utilisation : l'alignement du personnage devient loyal. S'il l'était déjà, il se radicalise et œuvre encore plus activement contre le chaos.
2. Perturbation magique : le personnage a 80 % de risques d'échec chaque fois qu'il lance un sort ou active un objet magique requérant un mot de commande pour nuire à une créature loyale ou neutre dépourvue d'intention malveillante.
3. Coûts de rechargement : la relique cesse de se recharger spontanément. Pour la recharger, le personnage doit tuer des créatures chaotiques (ou toute créature animée de mauvaises intentions) tout en arborant la Plume de manière visible. La relique récupère alors 1 PP par tranche de 100 PX de créatures tuées (arrondis à l'entier supérieur). Lorsque la relique est totalement chargée, les PP en surplus sont ignorés.

Pénalités suggérées (5) :

1. Chaque fois qu'une créature chaotique ou animée de mauvaises intentions touche la Plume, elle est la cible d'un sort de *destruction ultime de la vie* (pas de jet de protection), ce qui consomme 90 PP.
2. À la première utilisation : sort de *mur de roc* prenant la forme d'un cylindre fermé autour du personnage. Si ce dernier ferme les yeux, pense à la justice (ou à Maât) et s'avance, le mur s'évanouit à son contact. En revanche, s'il détruit ou endommage le mur, toutes les attaques physiques ultérieures lui infligeront des dégâts doublés (pas de jet de protection et impossible à annuler, comme pour un handicap). Le mur est par ailleurs totalement invulnérable aux attaques extérieures, y compris un *souhait*.
3. Si le personnage vient jamais à tuer une créature loyale, ses points de vie tombent immédiatement à –10 et il meurt sur-le-champ (pas de jet de protection).

Les deux dernières pénalités sont équiprobables :

4. Durcissement : tout marécage, fondrière ou autre flaque de boue d'un volume inférieur ou égal à 810 m^3, situé à moins de 36 m du porteur, s'assèche subitement.
5. Adversaires : l'air ambiant se condense magiquement en 1 à 4 créatures chaotiques ennemies qui apparaissent à moins de 9 m du personnage. Toutes ces créatures sont d'une même espèce native du plan d'origine du personnage (les morts-vivants, étant considérés comme « natifs » de tous les plans, sont toujours éligibles) ; leurs dés de vie sont égaux à 31-50 % ((1d20 + 30) %) du niveau d'expérience du personnage et elles ont toutes le maximum de points de vie possible. Aucun des deux camps ne bénéficie de la surprise.

Sources : mythologie égyptienne.

Pour en savoir plus : le *Livre des morts* dans sa traduction par le professeur Paul Barguet, ou tout autre ouvrage sur la mythologie égyptienne. Maât, déesse de l'ordre absolu, était l'épouse de Thot (dieu de la connaissance) et la fille de Râ (dieu suprême au disque solaire, à la tête du panthéon) qu'elle assistait lors de ses activités créatrices.

Notes personnelles :

SABLIER INDESTRUCTIBLE DE VERDANDI

Verdandi, une très puissante Immortelle de la sphère du Temps, conféra aux mortels le pouvoir de contrôler le temps à l'aide de ce merveilleux objet dont on dit les pouvoirs illimités, tant en étendue qu'en périls.

Description : un assemblage en bois et en verre, haut de près d'un mètre, semblable à un sablier ordinaire (une armature de bois encadrant un cylindre de verre cintré en son milieu, contenant du sable), hormis par la taille.

Magnitude : relique inférieure.

Pouvoirs maximaux : A×3, B×2, C×2, D×5

Sphère : Temps (clerc, eau)

Pouvoirs suggérés (250 PP) :

A2	Sommeil	15
A3	Ralentissement	25
B1	Chronomètre	10
C2	Arrêt du temps	100
C3	Souhait	100

Activation : le Sablier est actif dès sa découverte. Les pouvoirs sont automatiquement révélés par magie à son possesseur à échéances fixes, sans dérogation possible. Leur acquisition se fait dans l'ordre croissant du coût en PP, *arrêt du temps* précédant *souhait*. Le personnage prend connaissance d'un pouvoir pendant son sommeil à chaque nuit de pleine lune (soit tous les 28 jours). À cette occasion, il peut toutefois tenter d'apprendre un second pouvoir grâce à un sort de *rapidité* ou une *potion de rapidité* (25 % de chances de réussite).

Utilisation des pouvoirs : les pouvoirs s'activent en retournant le Sablier et en contemplant l'écoulement du sable tout en se concentrant sur le pouvoir désiré. Celui-ci est acquis après une durée en secondes égale à son coût en PP. Si la concentration est

interrompue avant le temps imparti, le pouvoir n'est pas acquis, mais le coût en PP est tout de même dépensé.

Handicaps suggérés (2) :

1. À la première utilisation : une brume blanchâtre s'échappe du Sablier pour se répandre autour du personnage, atteignant un volume cubique de trois mètres d'arête. Toutes les créatures atteintes par cette émanation (hormis le porteur, qui est immunisé) doivent réussir un jet de protection contre les sorts avec un malus de –4 ou vieillir de 10 à 40 ans.
2. À chaque utilisation d'un pouvoir à 100 PP : amnésie. Chaque fois que le personnage mémorise ses sorts, il en oublie un à quatre, déterminés aléatoirement. S'il les mémorise à nouveau pour réparer cet oubli dont il a instantanément conscience, un à quatre nouveaux sorts sont à leur tour immédiatement effacés de sa mémoire.

Pénalités suggérées (3 équiprobables, 10 % de risques d'occurrence à chaque usage d'un pouvoir à 100 PP) :

1. Vieillissement : le personnage vieillit de 1 à 6 ans (pas de jet de protection)
2. Désintégration : le personnage doit réussir un jet de protection contre les sorts ou être la cible d'une variante du sort de *désintégration*. On le voit se flétrir, vieillir à une vitesse surnaturelle, pour finalement tomber en poussière. Il est possible de récupérer son corps indemne avec un *souhait* puis de lui redonner vie grâce à un *rappel ultime de la vie*.
3. Malus aux caractéristiques : le score de Force du personnage diminue de 6 à 11 (1d6 + 5) points, avec un minimum de 3.

Sources : mythologie scandinave.

Pour en savoir plus : vous trouverez des références aux Nornes, les entités immortelles qui président à la destinée des hommes aussi bien que des dieux, dans toute œuvre grand public portant sur la mythologie nordique. Verdandi (ou Verthandi) gouverne le présent, Urd (aussi appelée Urdur, Urdhr ou Urth), le passé, et Skuld (vêtue d'un voile), l'avenir. Vous pouvez vous inspirer de chacune des trois Nornes pour concevoir d'autres reliques.

Notes personnelles :

SERRE DU PUISSANT SIMURGH

Il y a fort longtemps, un grand oiseau-rock apparut à un prêtre errant. Il lui narra qu'il était immortel et avait assisté par trois fois au cycle complet de la vie sur terre, chacun s'achevant par la destruction par l'eau, la glace et le feu. Le puissant Simurgh confia au prêtre une de ses plus petites serres (à peine 60 cm de long), lui décrivit ses pouvoirs et l'enjoignit à ne s'en servir que pour le bien de l'humanité. Le prêtre fit de son mieux sa vie durant, mais après sa mort, il semble que la serre soit tombée sous l'influence du chaos.

Description : serre incurvée longue d'environ 60 cm, d'une matière rappelant l'ivoire.

Magnitude : relique mineure.

Pouvoirs maximaux : A×2, B×2, C×2, D×2

Sphère : Temps (clerc, eau)

Pouvoirs suggérés (100 PP) :

A2	Sérénité	30
A5	Bonus au vade retro, +2 aux dés, + 1d6 DV	20
B2	Prévision du temps	10
D3	Immunité contre le poison	40

Activation : la relique est active dès sa découverte.

Utilisation des pouvoirs : une fois qu'il est entré en possession de la Serre, le personnage acquiert par télépathie la connaissance de la totalité des pouvoirs dès son premier sommeil.

Handicap suggéré (1), activé à la première utilisation d'un pouvoir : le personnage abhorre toute forme de violence, exhorte tous les êtres vivants à la paix et se refuse catégoriquement à attaquer quiconque n'a pas porté le premier coup, hormis les morts-vivants.

Pénalité suggérée (1), 25 % de risques d'occurrence lorsque le personnage assiste à un phénomène climatique intense (violente averse, inondation, tornade, blizzard, etc.) : mission. Le personnage se met en tête que le Simurgh l'appelle pour un entretien. Il n'a que trois jours pour monter une expédition vers une lointaine chaîne de montagnes septentrionale. L'effet se dissipe dès qu'il a atteint ce massif.

Sources : mythologie perse.

Pour en savoir plus : ce mythe très générique, commun à de nombreuses cultures, met en scène un être supérieur, apparu à l'aube des temps, qui possède les connaissances de tous les âges. La relique pouvant prendre d'innombrables formes d'un mythe à l'autre, vous n'aurez aucun mal à trouver un objet qui s'intègre bien à votre campagne.

Notes personnelles :

TISON INCANDESCENT DE MASAUWU

Le légendaire gardien de la mort, Masauwu, qui n'est peut-être autre qu'Orcus, inspire une grande frayeur. On murmure que chaque nuit, il arpente la terre entière sous les traits d'un géant à la peau d'ébène, vêtu de peaux de bêtes, tenant à la main une torche enflammée. Il advient qu'il confie ce tison à autrui, surtout à qui embrasse sa cause. Les pouvoirs de cet objet sont impressionnants, voire terrifiants, mais si son dépositaire s'en sert fréquemment et avec ferveur, au point de faire impression sur Masauwu, celui-ci peut accroître encore leur puissance.

Description : une grande torche en forme de massue, longue de 1,20 m. Elle est généralement embrasée lorsqu'on la trouve, et ne peut être éteinte qu'avec de l'eau.

Magnitude : relique majeure.

Pouvoirs maximaux : A×4, B×3, C×3, D×4

Sphère : Entropie (mort)

Pouvoirs suggérés (450 PP) :

A1	Nuée de météores	100
A1	Destruction ultime de la vie	90
A4	Vade retro comme un clerc niv. 36	95
A5	Bonus aux dégâts des sorts, les scores 1, 2 et 3 comptent pour 4	80
B2	Détection de l'invisible	35
B3	Téléportation	50

Activation : la relique est active dès sa découverte. Le personnage acquiert la connaissance d'un pouvoir chaque fois qu'il tue une créature en utilisant le Tison (dans la limite de deux nouveaux pouvoirs par jour). La relique se manie comme une massue. Les pouvoirs sont révélés dans l'ordre de leur coût en PP.

Utilisation des pouvoirs : les pouvoirs ne s'activent que lorsque le Tison est enflammé, surgissant des flammes sur ordre du porteur.

Handicaps suggérés (3) :

1. À la première utilisation d'un pouvoir : le score de Constitution du personnage baisse de 5 points (minimum 3).
2. À la première utilisation du pouvoir de vade retro : perte d'énergie. Le personnage perd trois niveaux d'expérience.
3. À la première utilisation combinée de *nuée de météores* et du bonus aux dégâts des sorts : destin funeste. L'effet de ce handicap est différé jusqu'à ce que le personnage soit frappé par un mort-vivant ou combine trois fois *nuée de météores* et bonus aux dégâts des sorts. Il disparaît alors à jamais, laissant derrière lui tout son équipement hormis la relique.

Pénalités suggérées (5, équiprobables) :

1. Sort de *blessure ultime* contre le personnage (qui a droit à un jet de protection).
2. Attraction de morts-vivants. Lorsque le personnage explore des souterrains ou les extérieurs après la tombée de la nuit, 2 à 8 morts-vivants apparaissent après 1 à

6 tours. Ils appartiennent tous à la même espèce ; lancez 1d12 pour déterminer leurs DV.
3. Coûts de fonctionnement. Le personnage perd 20 % de tous ses trésors (hors objets magiques).
4. Mort : le personnage meurt instantanément, sans jet de protection. Il peut être rappelé à la vie normalement.
5. Gaz empoisonné : la relique diffuse 540 m^3 de gaz violet. Quiconque est pris dans ce nuage doit réussir un jet de protection avec une pénalité de –2 ou mourir. Le possesseur de la relique n'est pas affecté !

Sources : légendes des Hopis (Amérindiens).

Pour en savoir plus : vous trouverez de nombreuses études sur la culture des Indiens d'Amérique du Nord dans les musées et les universités des États-Unis, en particulier l'ouvrage d'Edmund Nequatewa, *Truth of a Hopi* (Museum of Northern Arizona, Flagstaff). Les légendes de plusieurs tribus mettent en scène un « Seigneur du monde d'en haut » ou un « Gardien de la mort ».

Notes personnelles :

TURBAN IRISÉ DE SINBAD

On raconte que Sinbad le marin, un célèbre aventurier dont l'origine et l'existence même sont sujettes à caution, doit ses exploits à un simple ornement vestimentaire. Spécialement confectionné pour aider le héros épique sur la voie de l'immortalité, cet accessoire doit être porté en permanence. Il est censé apporter chance et perspicacité à son possesseur, mais également son lot d'aventures périlleuses, pour autant qu'un dixième des légendes concernant Sinbad soient vraies.

Description : une écharpe de soie décorée d'un entrelacs de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel.

Magnitude : relique mineure.

Pouvoirs maximaux : A×2, B×1, C×2, D×3

Sphère : Pensée (voleur, air)

Pouvoirs suggérés (95 PP) :

A2	Épouvante	10
A5	Bénédiction	10
B4	Stockage, 10 000 po	20
C3	Crochetage, 60 %	10
D2	Bonus aux jets de protection, +2	25
D2	Bonus aux caractéristiques, Int 18	20

Activation : la relique est inactive lors de sa découverte. Si le personnage la revêt lors d'un voyage en mer, il peut lire ses pouvoirs dans les embruns en combinant les sorts de *lecture de la magie* et de *détection de l'invisible*, dans la limite d'un pouvoir par heure.

Utilisation des pouvoirs : le personnage peut activer tous les pouvoirs dont il a connaissance par simple pensée, sans prononcer de mot de commande. Toutefois, le pouvoir qui porte son score d'Intelligence à 18 se déclenche automatiquement à chaque crochetage, à moins qu'il n'y renonce délibérément.

Handicap suggéré (1) : à la première utilisation de l'objet, le score de Sagesse du personnage diminue de 4 points.

Pénalité suggérée (1) : un à quatre monstres hostiles se matérialisent par magie à dix mètres du personnage. Ils sont tous de la même espèce que vous pouvez choisir ou tirer au hasard parmi les créatures ayant 12 DV ou moins.

Sources : folklore arabe.

Pour en savoir plus : les contes des *Mille et Une Nuits* (env. 1450) et toutes les légendes qui s'y rattachent (Sinbad le marin, Aladin, Shéhérazade, l'oiseau-rock, etc.).

Notes personnelles :

Autres reliques

Les objets magiques qui suivent sont emblématiques de l'histoire, de la mythologie, des légendes et de la littérature. Que vous décidiez d'en faire de véritables reliques ou de simples objets magiques particulièrement puissants, il vous est recommandé d'effectuer des recherches complémentaires.

Ambroisie : cette potion d'immortalité a un effet limité dans le temps ; la conservation du statut d'Immortel passe par une consommation régulière.

Anneau d'Amasis : Amasis, pharaon d'Égypte, conseilla à son ami Polycrate, roi de Samos, un homme extraordinairement chanceux, de sacrifier un objet de grande valeur pour conjurer le destin. Polycrate jeta alors une bague précieuse à la mer, mais celle-ci fut retrouvée dans le ventre d'un poisson servi à la table du pharaon. Voyant là un présage divin, Amasis rompit toute relation avec son ami. Peu après, Polycrate fut sauvagement assassiné.

Anneau de Draupnir : dans les légendes scandinaves, ce bracelet fut forgé par Odin (le dieu suprême) pour les nains. Toutes les neuf nuits, il en sortait huit autres anneaux identiques en taille et en beauté, mais non magiques. Il s'agit donc d'un symbole d'abondance.

Anneau du Nibelung : cet objet, rendu célèbre par un opéra de Wagner composé en 1876, trouve son origine dans plusieurs légendes nordiques (saga *Volsunga*, chanson des Nibelungen, Edda de Snorri et Edda poétique, *Eckenlied*). L'anneau fut forgé à partir de l'or du Rhin, fabuleux trésor gardé par les filles du Rhin, mais dont Alberich, un nain cupide, put s'emparer après avoir renoncé à l'amour. Le nain ensorcela sa création, de telle sorte que tous les dieux et les héros qui par la suite voulurent en faire usage connurent un sort funeste, ce qui entraîna au final la destruction d'Asgard et des dieux.

Cheval volant : dans *Don Quichotte*, Cervantès évoque Clavileño, un cheval à bascule en bois capable de voler et de transporter un cavalier en armes. Celui-ci le dirige grâce à une cheville fixée à son front.

Collier d'Harmonie : Harmonie, fille des dieux grecs Arès et Aphrodite, reçut un collier magique en cadeau lorsqu'elle épousa Cadmos. Bien que d'allure relativement quelconque, ce bijou apporta le malheur à tous ses propriétaires successifs.

Élixir : dans les légendes arabes, cette poudre était appliquée pour guérir les blessures reçues lors des batailles. Elle a les mêmes effets qu'une *potion de guérison*.

Flèche d'Abaris : d'après la légende, Abaris l'Hyperboréen, un sage grec du VIe siècle av. JC, aurait reçu de la main d'Apollon une flèche magique lui conférant la capacité de se rendre invisible, de soigner les maladies, de voler (en chevauchant la flèche comme un balai magique) et de prédire l'avenir.

Livres sibyllins : ce recueil d'oracles précieusement conservé à Rome dans l'Antiquité n'était consulté qu'en cas de présages graves. À l'origine, il y avait neuf parchemins que la sibylle Amalthée offrit de vendre à la ville. Les Romains ayant décliné son offre, elle résolut d'en brûler trois. N'obtenant toujours pas satisfaction, elle en brûla trois autres. Les trois derniers furent enfin achetés au prix initial. Ils furent conservés dans un coffre en pierre sous la surveillance de deux gardiens (effectif ensuite porté successivement à dix, puis à quinze). Finalement disposés dans des cassettes en or au pied de la statue d'Apollon sur le mont Palatin, ils finirent brûlés lors du grand incendie de Rome par Néron.

Moulin : dans l'épopée finnoise du *Kalevala*, un moulin magique appelé Sampo permet d'obtenir de la nourriture, du sel ou de l'or en broyant de la paille.

Odrovir : dans les légendes scandinaves, une grande guerre eut lieu entre les Ases (les vingt-quatre dieux du paradis d'Asgard) et les Vanes (les divinités de la nature en Noatun). Lorsqu'ils se réconcilièrent, ils décidèrent de cracher dans une même coupe, unissant leur essence divine comme symbole de paix. De cette salive naquit Kvasir, le plus sage de tous les hommes. Odrovir (l'hydromel poétique) est le nom donné à son sang mélangé à du miel. Quiconque en boit devient poète.

Pommes de Bragi : dans les mythes scandinaves, Bragi, fils d'Odin, détenait des quantités inépuisables de ces fruits capables de balayer la fatigue physique et morale, le vague à l'âme, et même les troubles de santé.

Sac d'Éole : dans *l'Odyssée* d'Homère, ce sac (au nom du dieu des vents) contenait un souffle divin. Lorsqu'il fut ouvert, les vents qui s'en échappèrent ramenèrent le navire d'Ulysse à son point de départ.

Saint Graal : c'est dans cette coupe, évoquée dans de nombreux écrits, que but le Christ lors de la Cène. Elle fut rapportée en Angleterre par Joseph d'Arimathie. On dit qu'elle procure à son gardien le boire, le manger et la spiritualité nécessaires à sa subsistance. Il est possible que le terme « Graal » ait d'abord désigné le plat sur lequel était présenté l'agneau pascal (toujours lors de la Cène).

Tapis magique de Salomon : cet objet tissé de soie verte aurait permis à Salomon d'emporter non seulement son prestigieux trône dans ses voyages, mais également toute son armée.

Épées : les mythes et la littérature regorgent d'exemples d'épées enchantées. La liste qui suit est loin d'être exhaustive. Il vous est conseillé d'effectuer des recherches plus approfondies pour assigner à ces lames des pouvoirs appropriés.

Angurva (le ruisseau de l'angoisse) appartenait au héros Frithjof dans une épopée scandinave du XIIIe siècle.

Arondie (ou Arondight), l'épée de Lancelot du Lac, apparaît dans plusieurs légendes arthuriennes.

Balisarde (« l'épée invincible ») fut conçue par la sorcière Falerina. Elle apparaît dans le *Roland amoureux* de Matteo Maria Boiardo (1487).

Balmung était l'épée de Siegfried dans les légendes scandinaves. Elle fut forgée par Wieland, l'équivalent germanique de Volund le forgeron immortel, connu chez les Britanniques sous le nom de Wayland Smith (voir l'Armet de Volund, ci-dessus). On peut faire remonter l'origine de Wieland à des légendes antérieures, comme celle du dieu grec Héphaïstos (ou Vulcain dans sa variante romaine).

Colada était l'épée du héros espagnol le Cid, mentionné pour la première fois en 1140 dans un poème attribué à un barde castillan anonyme. Le terme Cid vient de l'arabe Sidi (« le seigneur »). Le Cid était en réalité Ruy Diaz de Bivar (1043-1099), également appelé « El Campeador » (le Champion).

Courtain (« la courte épée ») appartenait à Ogier le Danois, un paladin de Charlemagne (également appelé Holger Danske dans le folklore danois). Il fallut trois ans au forgeron Munifican pour la forger.

Durandal (également appelée Durandan, Durandana ou « l'Inflexible ») fut offerte à Roland par Charlemagne. Elle avait d'abord appartenu à Hector le noble prince troyen, dont *l'Iliade* d'Homère fait un des principaux acteurs de la guerre de Troie. Roland (ou Orlando) est le héros de nombreuses chansons de geste telles la *Chanson de Roland* (XIe siècle), les *Chroniques de Charlemagne* (XIIe siècle), ou, plus tardivement, le *Morgante Maggiore* de Luigi Pulci (1483), le *Roland amoureux* de Boiardo (1487) et le *Roland furieux* de Lodovica Ariosto (1516).

Excalibur (en ancien français, Escalibor), aussi appelée Caliburn par Godefroy de Monmouth, Caledywich dans les *Mabinogion* et Calabold (« dur tranchant ») dans le folklore irlandais, était, selon de nombreuses légendes, la fabuleuse épée du roi Arthur. Son nom a pour étymologie le latin « Ex calce liberare » (« arrachée à la pierre »).

Flamberge (ou Floberge, littéralement « tranche-flamme ») appartenait à Charlemagne.

Glorieuse, l'épée du héros Olivier, brisa neuf lames forgées par les célèbres forgerons Ansias, Galas et Munifican.

Gram (« courroux » en allemand) était le nom d'une célèbre épée de Siegfried.

Joyeuse, une célèbre épée de Charlemagne, demanda trois ans de travail à Galas l'armurier pour être forgée.

Mimung, l'épée du héros Wittich (ou Widga), fut prêtée pendant quelque temps à Siegfried.

Morglay (« glaive de la mort ») était l'épée de Beuve de Hanstone dans une chanson de geste anglo-normande. À l'époque, « morglay » était un terme usuel pour désigner tous types d'épées.

Nagelring (« épée-clou ») était l'épée de Dietrich de Berne dans les *Heldenbücher* ou encore dans la *Chanson des Nibelungen*.

Philippine était l'épée de Marc Antoine, un membre du second triumvirat de Rome (43 av. J.C.).

Sauvagine, une autre épée d'Ogier le Danois (voir *Courtain*), fut également forgée par Munifican.

Index du *livret du maître* pour les règles master

A

Antimagie....2
Asservissement des morts-vivants....11

B

Bonus aux dégâts (option)....22

C

Chaman....9
Cible partielle (option)....22
Consignation des données de jeu....3
  Décompte du temps....3
  Fiches d'aventure....4
  Fiches de PJ....3
  Fiches de PNJ....4

D

Dissipation de la magie....5
  Dissipation au toucher....5
Distorsions de réalité....6
Dynaste....9

H

Héros épique....9

I

Immortels....6
  Les quatre voies de l'immortalité....8
  PJ et immortalité....7
  Pouvoirs....7
  Réactions....8
Intelligence des monstres....20

J

Jets de protection....13
  Cible partielle (option)....22
  Effets des scores de caractéristiques....13

L

Lanceurs de sorts non humains....9

M

Monstres....24
  Lanceurs de sorts....9
  Monstres errants....18
  Monstres personnalisés....17
  Nouveaux monstres....24
    Autres plans....40
    Autres sources....42
    Plan primaire....24
  Réactions....18
Morts-vivants....11
  Absorbeurs d'énergie....12
  Asservissement....11
  Lanceurs de sorts....10
  Vade retro....12
Mystiques....33
  PJ mystiques....13

O

Objectifs....16

P

Parangon....9
Personnages....13
  Création de PJ de haut niveau....14
  Retrait d'un personnage....16
Polymathe....9
Procédures....2
PX, points d'expérience....2, 20
  Table révisée....3

R

Reliques....45
  Activation....45
  Caractéristiques....47
  Création....46
  Destruction....46
  Effets néfastes....45, 54
  Table des pouvoirs....47
  Reliques célèbres....56
Rencontres....16
  Équilibrage (option)....18
Revenus des domaines et PX associés....20

S

Scores de caractéristiques....13
Sphères de pouvoir....6
Suivants....16

T

Troupes aux ordres d'un PJ....16

W

Wicca....9

1021XXX1902



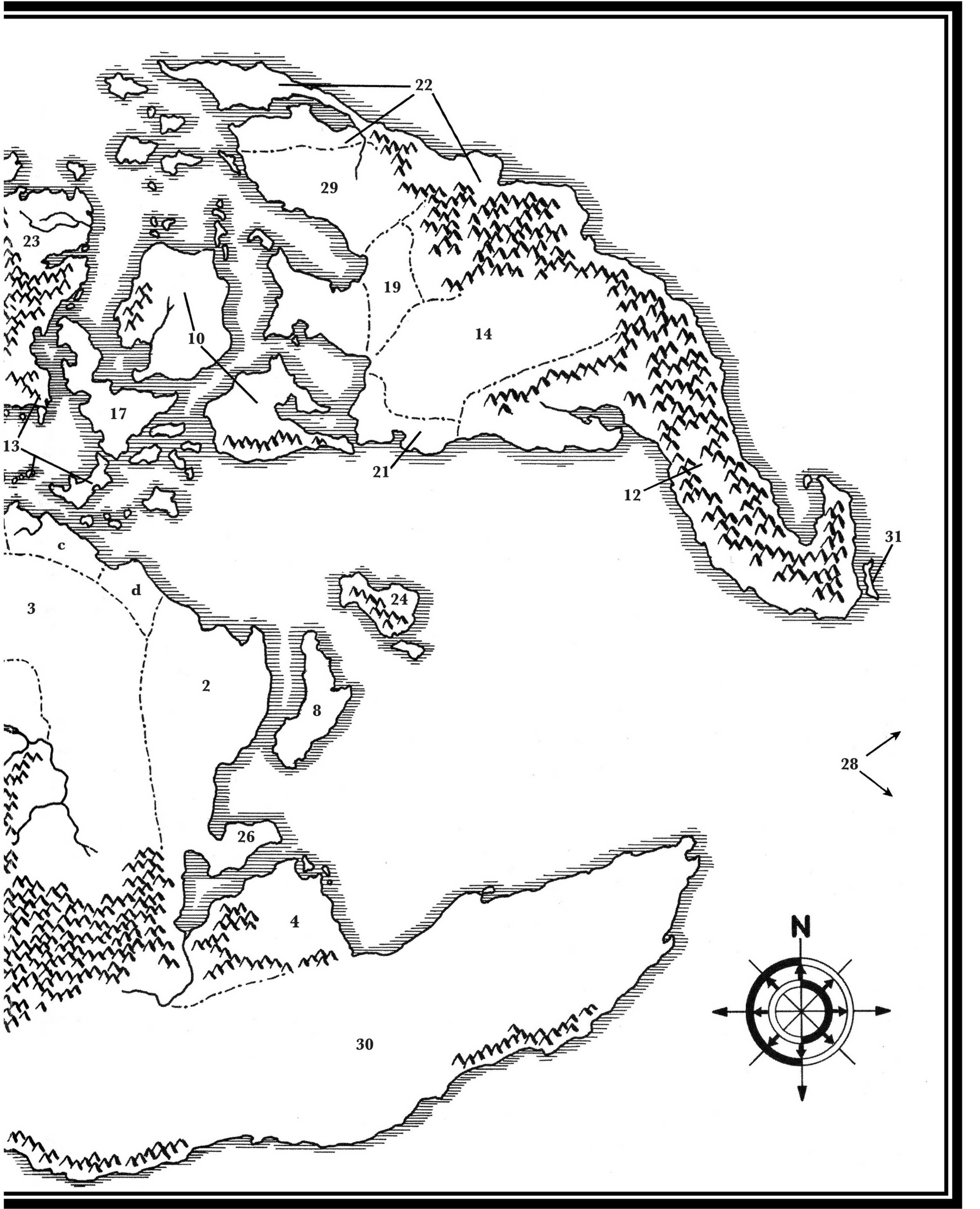
Règles Master

Carte du Monde Connu

Le Monde connu

1 Addakia
2 Arypt
3 Barbares (indépendants)
4 Basse-Arypt
5 Borée
6 le Bras de Dieu
7 Brasol
8 Cestie
9 la Côte (aussi appelée les Quatre Royaumes)
10 Empire d'Alphatia
11 Empire de Dorfin IV
12 Empire de Thangor
13 Empire de Thyatis
14 Empire du Grand Khan
15 Fiefs du sud
16 Hyborée
17 Île de l'Aube
18 Izonda
19 Jen
20 Matriarcat de Pelatan
21 Minaée
22 Nentsun
23 Norwold
24 Océanie
25 Péninsule du Serpent
26 Péninsule du Vautour
27 Royaumes maritimes
28 Royaumes maritimes
29 Thonie
30 Vulcanie
31 Zyxl




22
29
23
19
10
14
17
13
21
12
c
31
d
24
3
2
8
28
26
4
N
30



RÈGLES MASTER

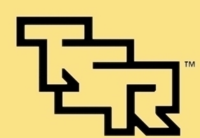
Vous avez appris avec les Règles de Base à vous faufiler au sein de donjons et à vaincre les suppôts du mal. Avec les Règles Expert vous avez parcouru les étendues sauvages, exploré le vaste monde et accompli votre destinée en devenant des héros. Enfin, avec les Règles Compagnon, vous avez atteint l'apogée du succès et fondé des royaumes, conquérant des terres sauvages et luttant contre des hordes barbares.

Désormais, avec les Règles Master, vous pouvez vous élever jusqu'aux plus hauts sommets et entrer dans la légende. Vos personnages vont bientôt dépasser le 25e niveau, ils sont en quête de nouveaux défis et peut-être même de nouveaux mondes à explorer. Des projets grandioses et des objectifs encore plus ambitieux sont maintenant envisageables sans réellement craindre l'échec. Les compétences personnelles, la stratégie et l'expérience sont les facteurs les plus importants dans cette quête de grandeur.

Vous trouverez dans ce livre des nouveautés comme :

- **La maîtrise d'arme**
- **L'antimagie**
- **Les lanceurs de sorts non humains**
- **Les immortels**
- **Les reliques**
- **La guerre de siège**

Avertissement : ce 4e livre consacré aux règles de Donjons & Dragons® ne peut être utilisé qu'avec les règles des trois livres précédents. Ce qui a débuté avec les règles de Base (niveaux 1 à 3) et s'est poursuivi au travers des règles Expert (niveaux 4 à 14) et Compagnon (niveaux 15 à 25), atteint finalement sa conclusion alors que les personnages parviennent au niveau ultime de puissance et de gloire (niveaux 26 à 36).




DONJONS & DRAGONS®
RÈGLES MASTER